GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES




...y además LA HISTORIA COMPLETA DE METAL GEAR



# SUMARIO







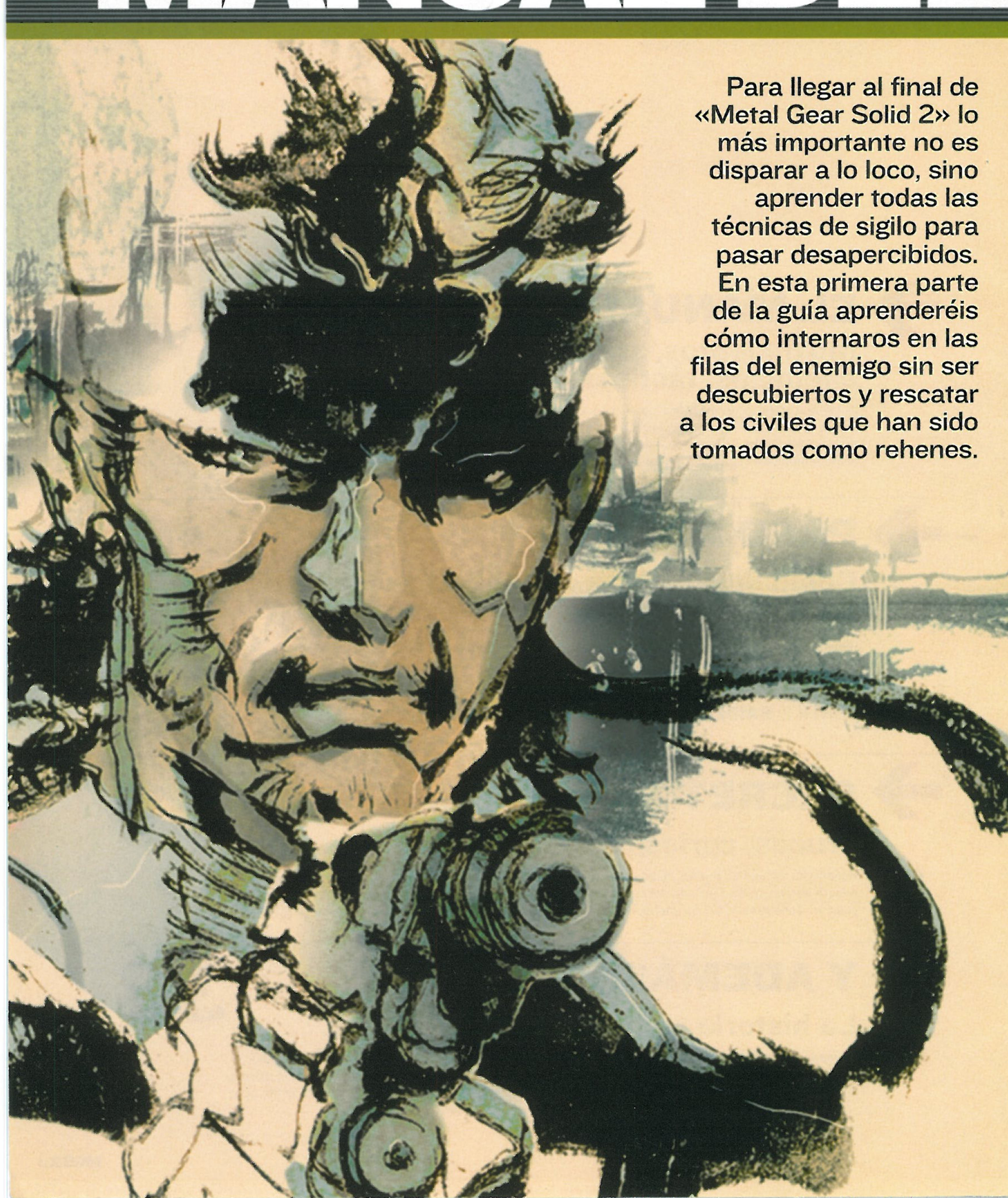








# MANUAL DEL



**Para llegar al final de «Metal Gear Solid 2» lo más importante no es disparar a lo loco, sino aprender todas las técnicas de sigilo para pasar desapercibidos. En esta primera parte de la guía aprenderéis cómo internaros en las filas del enemigo sin ser descubiertos y rescatar a los civiles que han sido tomados como rehenes.**

# MOVIMIENTOS

## LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS DEL SOLDADO



**CORRER:** Presiona el stick analógico izquierdo a tope para desplazarte a toda velocidad, eso sí, cuando vayas corriendo pon mucha atención al terreno porque tus pisadas pueden delatarte.



**ANDAR:** Pulsa ligeramente el stick analógico izquierdo para andar agazapado. Te será muy útil para escabullirte sin ser visto y para pillar a los enemigos desprevenidos por la espalda. Anda que si nos ven estos...



**AGACHARSE:** Cuando veas una caja de mercancías o algún otro objeto decorativo de pequeña altura, tu mejor opción será pulsar X y agacharte detrás para evitar ser descubierto. Y no es cobardía.



**ARRASTRARSE:** Haz honor a tu nombre en clave y arrástrate como una serpiente para acceder a lugares de difícil acceso como los conductos de ventilación, o para pasar ante los terroristas sin que se te mosqueen.



**MIRAR:** Pulsa R1 para acceder a la vista en primera persona. Te servirá para observar detenidamente todo tu entorno y para conocer la localización exacta de los "malos".



**TREPAR:** Para acceder a ciertos lugares deberás superar obstáculos como pequeños contenedores o escalerillas. Para sortearlos, sitúate cerca y pulsa triángulo. ¡Aupaaaa!



**DESCOLGARSE:** Puede ser utilizado como táctica para despistar a los terroristas y también para avanzar. Presiona TRIANGULO junto a una barandilla y utiliza el stick.



**ACCIÓN:** El botón triángulo se utiliza también para abrir los armarios y trampillas, accionar interruptores y para llamar a los ascensores. Es multifunción, vamos.

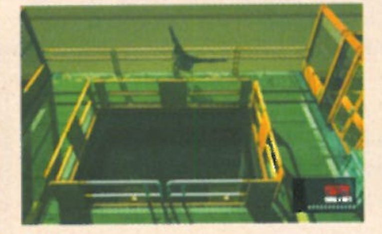
## MOVIMIENTOS AVANZADOS DE ESPIONAJE



**PEGARSE A LA PARED:**
Apóyate en cualquier muro para intentar escabullirte, si lo haces en una esquina el ángulo de cámara cambiará para ofrecer mejor visión.



**ASOMARSE:**
Cuando estés apoyado en una esquina pulsa R1 o R2 para asomarte. Úsalo siempre con precaución porque podrán verte.



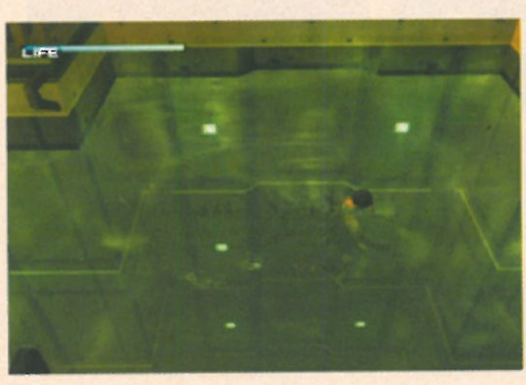
**SALTO:**
Mientras vayas corriendo pulsa X para lanzarte con Snake o para realizar una voltereta con Raiden, te será muy útil para escapar.



**DESPLAZARSE AGACHADO POR LA PARED:**
Agáchate y pégate a la pared, desde esta posición pulsa R1 o R2 para moverte con total sigilo.



**DISPARAR DESDE LA ESQUINA:**
Pegado en una esquina, equípate con cualquier arma y pulsa cuadrado para disparar, en cuanto sueltes el botón retornarás a tu posición inicial con un rápido movimiento. También puedes realizar esta táctica estando agachado.




**NADAR Y BUCEAR:**
Para nadar, mueve el stick hacia la que desees moverte, y para bucear, pulsa círculo para sumergirte y moverte por el agua. Cuando estés buceando no pierdas de vista la barra de oxigeno.

# TÉCNICAS DE COMBATE

## TUS MANOS SON TU MEJOR ARMA



**LUCHA CUERPO A CUERPO:** Pulsando repetidamente círculo realizarás un "combo" de golpes (dos puñetazos y una patada), utilízalo para dejar noqueados a tus enemigos cuando la munición escasee.



**ESTRANGULAR:** Avanza sigilosamente por la espalda de un enemigo y en cuanto estés a su altura detente y pulsa cuadrado repetidamente para estrangularle. No te olvides de ocultar el cuerpo.



**ZANCADILLA:** Corre a toda velocidad hacia un terrorista que esté desprevenido y en el momento en el que le alcances pulsa cuadrado para derribarle con un hábil y rápido movimiento.



**LANZAR POR LA BARANDILLA:** Cuando divises un enemigo cerca de una barandilla, intenta acercarte sin que te descubra y golpéale con todas tus ganas para arrojarle fuera.

## AFINA LA PUNTERÍA Y DISPARA



**APUNTAR:** Con casi todas las armas si pulsas cuadrado ligeramente podrás apuntar pero sin llegar a disparar, te servirá para elegir cuidadosamente tu objetivo.



**DISPARAR:** Presiona firmemente CUADRADO para disparar cuando lleves equipada un arma, dependiendo de cual sea deberás dejar apretado el botón o soltarlo.



**DISPARAR EN PRIMERA PERSONA:** Con un arma equipada, pulsa R1 para acceder a la vista en primera persona y poder así apuntar con mayor facilidad. Te será muy útil.



**DISPARAR EN CARRERA:** Pulsa suavemente cuadrado para apuntar, después sin soltarlo, elige la dirección en la que te quieres mover y deja presionado X para desplazarte.

# LOS ENEMIGOS

## TERRORISTAS

El juego, como no podía ser de otra forma, está plagado de terroristas. Aunque no son muy numerosos, id con mucho cuidado, porque son los enemigos más inteligentes que hemos visto.



**EQUIPO DE VIGILANCIA:** Son los terroristas encargados de patrullar una zona en concreto y los que más os vais a encontrar a lo largo del juego. Van armados con AK 74 y granadas de mano, algunos de ellos llevan también chalecos antibalas o prismáticos. Están en constante comunicación con su base, por lo que si eliminas a alguno, no tardará en aparecer una patrulla para asegurar la zona.



**EQUIPO DE ASALTO:** Cuando un vigilante te descubra, irá corriendo, si no se lo impides antes de un disparo, a pedir refuerzos por radio. En caso de hacerlo aparecerá en cuestión de segundos un equipo de ataque, compuesto por vigilantes y terroristas armados, que van equipados con un escudo y un chaleco antibalas. Mucho cuidado, porque son duros de pelar, y encima tienen mucha puntería.

## OTROS ENEMIGOS

Además de los terroristas también tendrás que hacer frente a un par de enemigos electrónicos que pueden resultar igual de peligrosos. Menos mal que contamos con una provisión de granadas Chaff.



**CYPHERS:** Son unos robots voladores con forma circular que poseen un campo de visión realmente enorme y una capacidad de fuego de la misma magnitud.
Se encuentran , sobre todo, en los puentes que conectan las distintas estructuras de la planta petrolífera. Se pueden detectar por el sonido de sus hélices, así que estad alerta en todo momento.



**CAMARAS DE SEGURIDAD:** No son muy abundantes, es más, la verdad es que aparecen poquísimas a lo largo del juego, pero la mayoría de ellas están tan bien situadas que no nos costará nada pasar por delante y hacer saltar la alarma, así que cuidado con ellas.
El mejor modo de evitarlas es pasar pegados a la pared (sin perder de vista el radar) y echar a correr cuando no nos enfoquen.

# TODAS LAS TÁCTICAS

Ser espía requiere tener un control total en todas las situaciones, y sobre todo poseer un sinfín de recursos para hacer frente a cualquier circunstancia. Cómo diría el Coronel Campbell, tienes libertad total de acción, pero nunca están de más unos cuantos consejos:



**HACER RUIDO:** Si vas por una zona custodiada, despista a los guardias con un golpe.



**AMENAZAR:** Anda agazapado por la espalda y apunta a un guardia a la cabeza.



**ESCONDER LOS CUERPOS:** Cuando te deshagas de un enemigo carga con él hasta una taquilla.



**ESCUDO HUMANO:** Si te ves en un tiroteo agarra al enemigo más cercano y arrástralo.



**LANZAR UN CARGADOR :** Cada vez que se agote un cargador puedes lanzarlo para despistar.



**POSTERS:** Si te pillan junto al póster de una "pin up", los guardias se despistan.



**REVISTAS:** Usa las revistas subiditas de tono para despistar a los guardias.



**DISPARAR A UN EXTINTOR:** Permite detectar un sensor láser que puede activar bombas o alarmas.



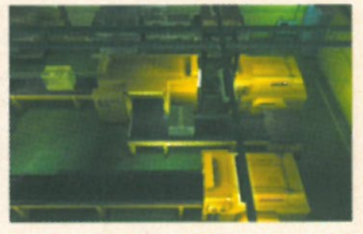
**DISPARAR A LA RADIO:** Si acertamos al transmisor, dejamos a los enemigos vivos pero aislados.



**DESTRUIR LAS CÁMARAS:** Efectuando un certero disparo a la lente o con las granadas Chaff.



**ESCONDERSE EN UNA CAJA:** Si no nos movemos seguro que no nos van a descubrir, tened paciencia.



**DESPLAZARSE CON LA CAJA:** Con Raiden encontrarás cintas transportadoras para desplazarte.

# EL RADAR

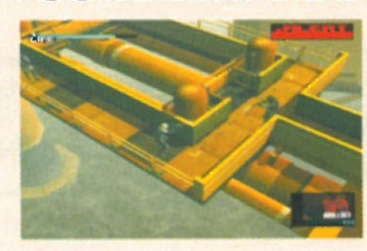
En la parte superior derecha de la pantalla se encuentra situado el radar. En él puedes ver la situación exacta de enemigos, minas, cámaras de seguridad... por lo que su utilidad es enorme. Aquí tienes una explicación detallada de todos sus elementos:

- El punto blanco indica tu posición en el mapa.
- Los puntos amarillos representan a los enemigos
- Con el detector de minas activado, aparecen como puntos rojos.
- Buceando, las manchas azules indican la presencia de aire.

## LOS MOVIMIENTOS ENEMIGOS EN EL RADAR



**NORMAL:** Cuando todo está tranquilo, podemos ver el mapa completo de nuestra zona.



**ALERTA:** Si eres descubierto, la alarma suena y el radar queda inutilizado temporalmente.



**EVASIÓN:** Si después de ser descubierto logras ocultarte, al cabo de un rato la situación se suaviza.

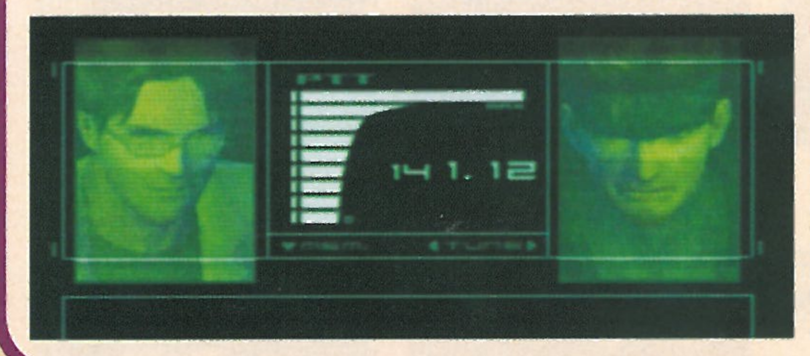


**PRECAUCIÓN:** En esta fase los refuerzos dejarán de buscarte y regresarán confiados a su base.

# EL CODEC

El codec es una herramienta fundamental en la aventura, ya que sirve tanto para mantener contacto con el exterior como para salvar la partida en cualquier momento. Además, si en algún momento no sabes muy bien que hacer, no dudes en llamar a los contactos que tengas activos en busca de consejo. Aquí están todos los personajes con los que se puede contactar por codec en el juego:

## LOS CONTROLES DEL CODEC




**CONTROLES DEL CODEC:** Para contactar con algún miembro del equipo o para responder cuando te llamen deberás pulsar SELECT. Una vez en el Codec puedes mirar las caras de los personajes desde distintos ángulos con los Sticks analógicos, y además puedes verlos más de cerca pulsando L3 y R3. Si no quieres escuchar una conversación (a veces puede sucederte) puedes pasarla rápidamente pulsando el botón triángulo.

## LAS FRECUENCIAS

**(BARCO)**

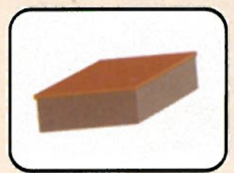
| | |
|---|---|
| Otacon | 140.86 |
| Otacon (salvar) | 140.96 |

**(PLANTA PETROLÍFERA)**

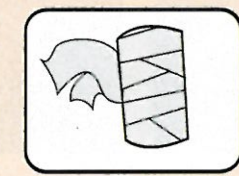
| | |
|---|---|
| Coronel | 140.85 |
| Rose (salvar) | 140.96 |
| Pliskin | 141.80 |
| Stillman | 140.25 |
| Mr. X | 140.48 |
| Otacon | 141.12 |

# OBJETOS MÁS IMPORTANTES

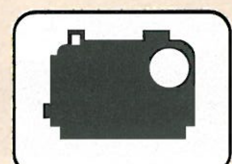
La cantidad de objetos que es posible recolectar durante la aventura es inmensa, por eso deberéis conocer a la perfección su utilidad si queréis aprovechar vuestro inventario al máximo. A continuación os ofrecemos una lista de los más importantes:



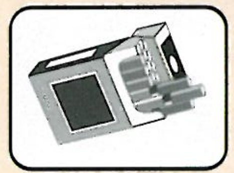
**RACIONES**
Raciones de uso militar. Recuperan parte de la vida.



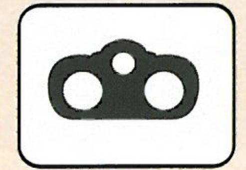
**VENDAJE**
Vendas esterilizadas para las hemorragias. Úsalas al sangrar.



**CÁMARA**
Una máquina fotográfica para tomar las fotos de Metal Gear.



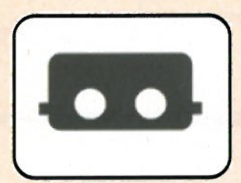
**CIGARRILLOS**
Son el amuleto de Snake, aunque puedes usarlos para ver láser.



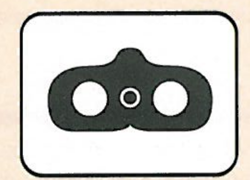
**BINOCULARES**
Prismáticos electrónicos de gran alcance y precisión.



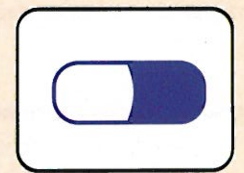
**MEDICINA**
Medicina para curar resfriados. Utilízalo cuando estornudes.



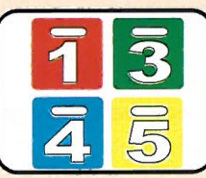
**GAFAS TÉRMICAS**
Unas gafas capaces de detectar cualquier objeto o cosa que despida calor.



**GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA**
Gafas para ver en la oscuridad, no las uses con luz eléctrica.



**PENTAZEMIN**
Tranquilizante que relaja los músculos y desciende el nivel de pulsaciones.




**CAJAS**
Cajas de mercancía dentro de las cuales puedes ocultarte para pasar desapercibido.




**CAJA MOJADA**
Una caja de mercancías para ocultarnos en la cubierta del barco.




**SENSOR A**
Sensor que se usa de forma conjunta al radar y que permite localizar las bombas "olorosas".




**SENSOR B**
Idéntico al anterior, salvo que es capaz de detectar las bombas "inodoras".



**MICRÓFONO DIRECCIONAL**
Un audífono de gran potencia, que permite escuchar el pulso.



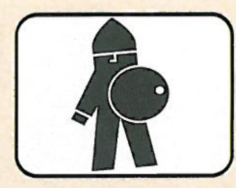
**DISFRAZ**
Vestimenta de terrorista, con ella podrás pasar desapercibido.



**TELÉFONO**
Un teléfono móvil normal y corriente que vibra cuando recibe una llamada o e-mail.




**SENSOR AP.**
Cuando un enemigo esté cerca, el sensor comenzará a vibrar como loco.

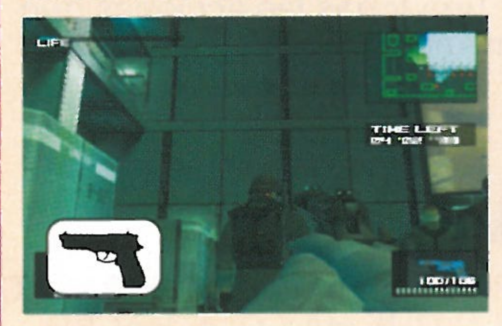


**ARMADURA**
Con esta armadura se reduce el daño que te infrinjan a la mitad. La verdad, es muy útil.



# TODAS LAS ARMAS

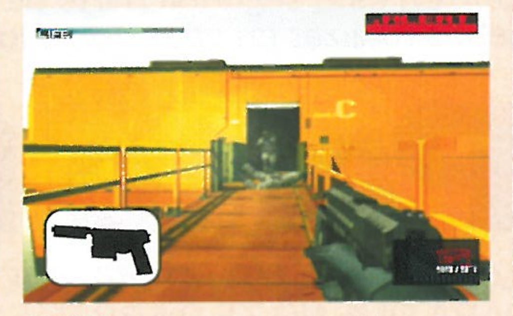
## LAS PISTOLAS



**M9** Se trata de un arma de poca potencia que dispara dardos tranquilizantes. Dependiendo de la parte en la que aciertes el efecto será mayor.



**USP** Es una pistola con escaso alcance y potencia pero que dispara balas reales, no dardos tranquilizantes. Efectiva si apuntas a la cabeza.



**SOCOM** Similar a la USP pero sensiblemente más potente, ya que es capaz de atravesar con más facilidad los durísimos chalecos antibalas.

## LAS RIFLES



**AKS-74U** Es el rifle que portan los terroristas, tiene una capacidad de destrucción bastante alta.



**PSG1** Un rifle con mira telescópica de gran alcance. Con X se aleja el zoom y con círculo se acerca.



**M4** Muy similar a la AKS-74u pero más difícil de controlar ya que posee una mayor potencia de disparo.



**PSG1-T** El mismo arma que la PSG1 pero que en lugar de disparar balas, usa dardos tranquilizantes.

## LANZAGRANADAS



**STINGER** Una de las armas más poderosas del juego, un lanzamisiles capaz de localizar un objetivo y seguirle a donde quiera que se mueva.



**NIKITA** Se trata de un lanzamisiles cuya característica principal es que se pueden dirigir sus proyectiles por control remoto de vídeo. Imprescindible.



**RGB6** Un lanzagranadas de una potencia enorme y munición abundante, cuyo único defecto es que tiene un alcance bastante limitado. Aún así, mola usarlo.

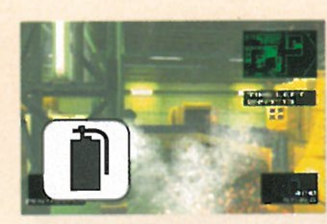
## GRANADAS



**GRANADAS** Son armas de mano con mucho poder destructivo. Cuanto más aprietes círculo más lejos las lanzarás.



**GRANADAS CHAFF** Son granadas capaces de desactivar por un tiempo los sistemas electrónicos y las cámaras.



**GRANADAS STUN** Idénticas a las granadas Chaff salvo que afectan a los enemigos haciéndoles perder los sentidos.

## EXPLOSIVOS



**C4** Explosivos plásticos de gran potencia. Para plantarlos pulsa cuadrado y para hacer que explosionen aprieta círculo. No te acerques demasiado cuando estallen.



**MINAS CLAYMORE** Son minas de tierra, con un corto radio de acción explosiva, que se activan cuando un centinela las pisa.

Excelente. Tu entrenamiento básico ya se ha completado, así que ahora ya estás en disposición de afrontar la misión más importante de tu vida: evitar el robo de Metal Gear Rex. En esta segunda parte de la guía te ofrecemos una por una todas las acciones que debes realizar en cada zona, los ítems que encontrarás y sus mapas por si te pierdes.

# Parte 1: SNAKE

LA PRIMERA MITAD DEL JUEGO SE DESARROLLA A BORDO DE UN ENORME BARCO. PARA QUE NO TE PIERDAS EN ALTA MAR, AQUÍ TIENES LO QUE HAY QUE HACER.

## CONSEJOS PREVIOS

1 **Tu objetivo principal es la infiltración**, así que trata de que nadie se percate de tu presencia y elimina sólo a los centinelas más necesarios.

2 **Fíjate constantemente en el radar.** Éste te otorgará bastante ventaja respecto a tus enemigos, ya que puedes ver su situación exacta en el mapa además de su actitud.

3 **Conseguir munición no es muy difícil, pero aún así utilízala con cabeza y no la malgastes tontamente.** Intenta siempre que puedas estrangular a un enemigo desprevenido o dejarle sin sentido a base de golpes.

4 **La mejor forma de acabar con un enemigo desde a distancia es** utilizando la vista en primera persona y apuntando a la cabeza. Ahorrarás munición y evitarás que lleguen refuerzos.

5 **Cuando elimines a un terrorista coge su cadáver y lánzalo** por el suelo dos o tres veces, muchos de ellos llevan escondidos objetos básicos muy necesarios, como raciones o munición.

6 **No dejes los cuerpos de los enemigos caídos en cualquier lugar,** escóndelos en lugares poco concurridos o armarios, o el resto de los guardias podrían percatarse de tu presencia.

7 **Si estás sangrando utiliza un vendaje para detener la hemorragia.** Si no tienes vendas puedes tumbarte en el suelo durante un rato.

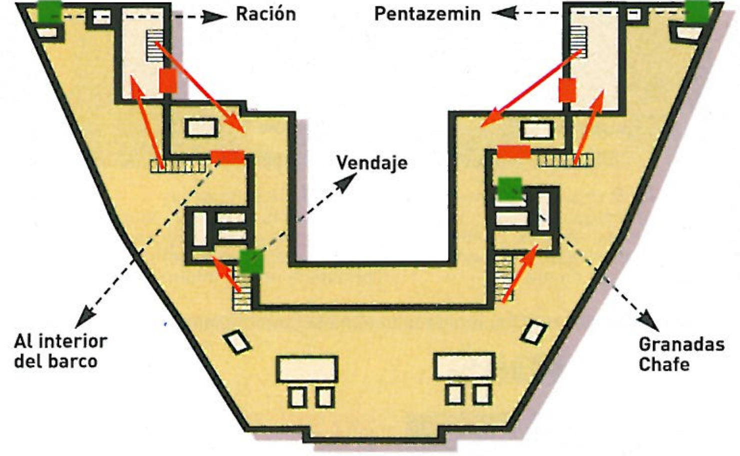
## La Intro

El puente de George Washington sirve como marco del comienzo del juego. Bajo la incesante lluvia vemos paseando a un hombre con el rostro oculto por un impermeable. La cámara se acerca y su inseparable cigarrillo le delata... es Solid Snake. se deshace del abrigo y comienza a correr a la vez que activa el camuflaje óptico. Tras un impresionante salto desde el puente aterriza en la cubierta de un barco.




## After Deck

La maniobra ha sido perfecta, ya estás en el barco y nadie se ha percatado de tu presencia. Para empezar avanza por la izquierda, pégate a la pared y dispara al terrorista en cuanto se descuide. Cuando esté dormido coge el vendaje bajo las escaleras y continúa hasta la parte final del barco para coger una ración. Explora la parte derecha del barco para conseguir unas granadas chaff y un pentazemin **(1)**. Penetra al interior del barco por la puerta de la zona donde disparaste al primer enemigo **(2)**. ¡Adentro!









PUERTAS
LUGARES EN ALTO
ESCALERAS
OBJETOS
SUBIR/BAJAR
BOLSA DE AIRE



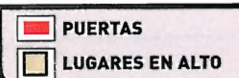
# DECK-A, crew´s quarters

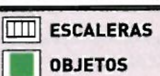
Desciende por el pasillo hasta que llegues a una puerta que se abre automáticamente (mira qué bien, esta nos da menos trabajo manual). Una vez dentro, examina los armarios para coger una ración y munición de M9, y para "deleitarte" con los pósters de las Japonesitas **(3)**... ¡tranqui Snake, que te pierdes! Completada esta tarea, sal de esta sala y deshazte del terrorista que hay en el siguiente pasillo **(4)**. Ya con el camino despejado sigue hasta el final del todo. Sencillo, ¿no?

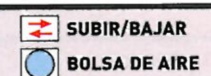


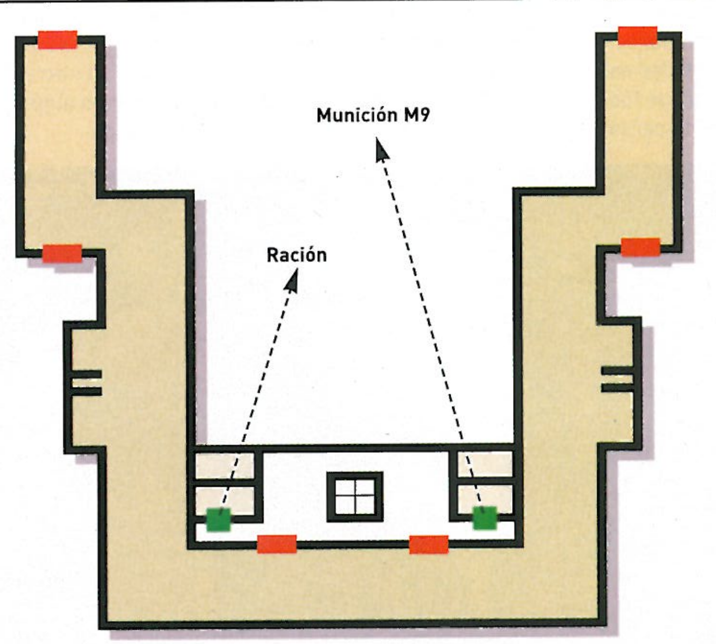






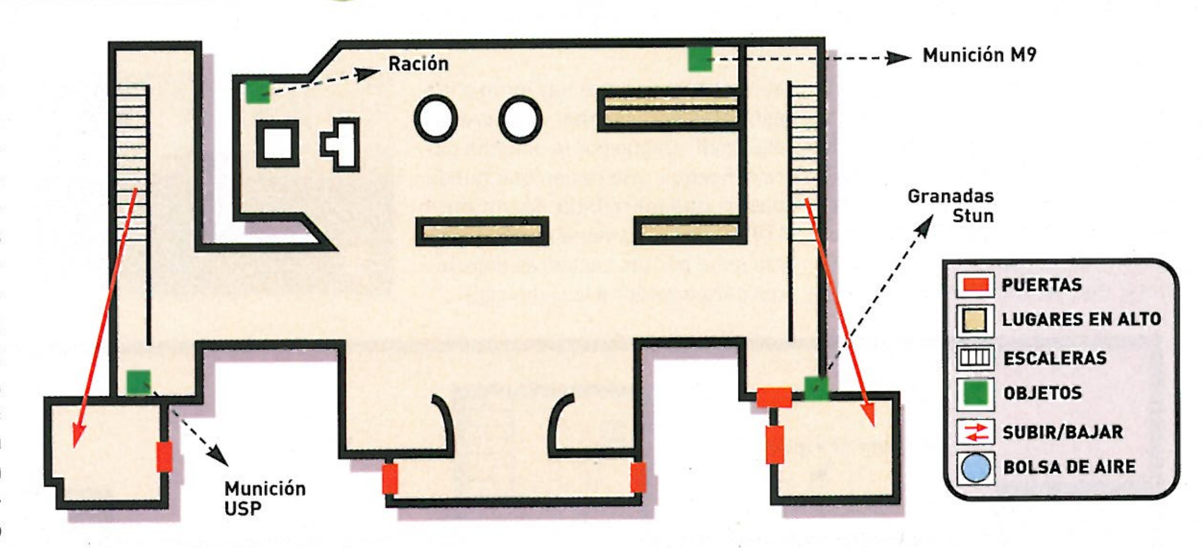



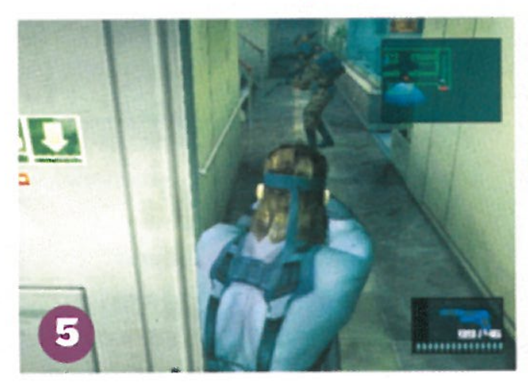



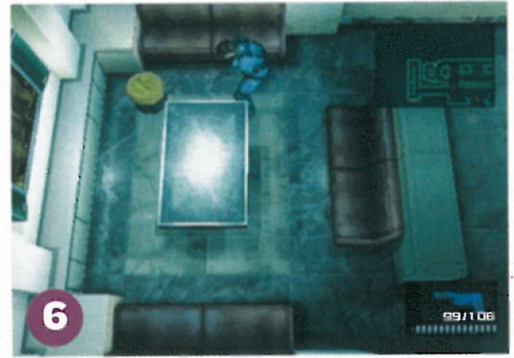




# DECK-A, crew´s lounge

Nada más entrar Snake se pegará a la pared y verá que hay dos terroristas en la zona. Esto se empieza a complicar, pero si has leído la primera parte de la guía, ya sabes lo que has de hacer. Antes de ocuparte de ellos, baja por las escaleras más próximas para coger unas granadas stun. De nuevo arriba, apóyate en la pared de antes y dispara a los dos enemigos desde esa misma posición **(5)**. Cuando se duerman, ve a la zona que hay detrás de la gran cristalera y coge la munición M9 que hay detrás de la barra y una ración junto al televisor **(6)**. Asciende por las escaleras que hay justo detrás y sal por la derecha **(7)**.



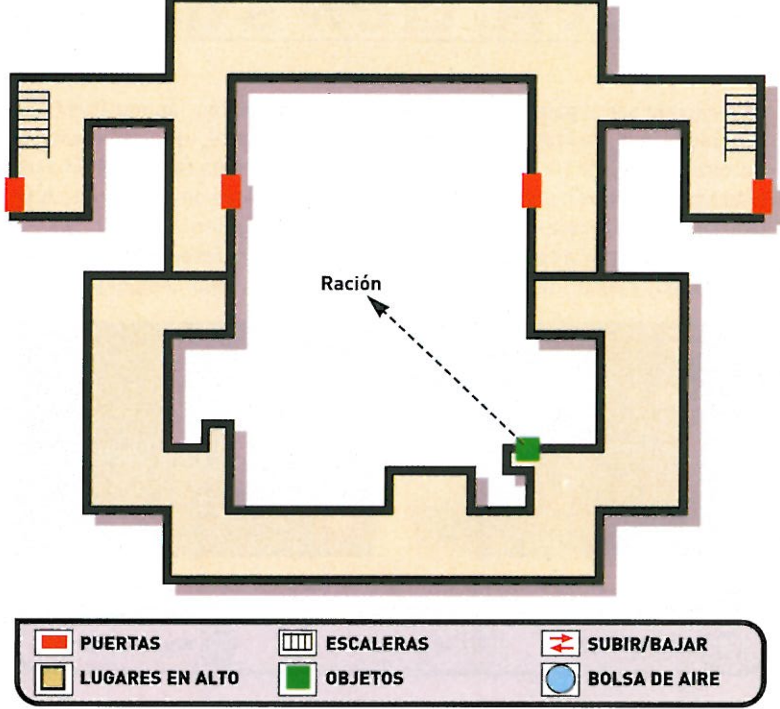






# DECK-B, crew´s quarters

Cuando Snake divise la sombra de un terrorista, pégate a la pared y mándale de viaje a "dormilandia" en cuánto té de la espalda **(8)**. En realidad estás haciendoles un favor, porque los pobres están cansados de hacer tantas rondas por el barco.

Ahora, ve por abajo para coger una ración y duerme al siguiente terrorista. Continúa avanzando y abandona esta zona por las escaleras de la izquierda. La sección es simétrica, pero si tienes algún problema, mira este mapa.

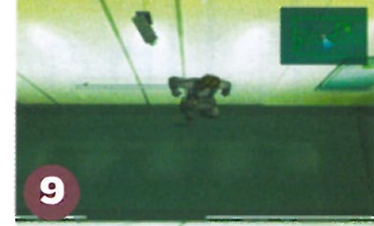





8

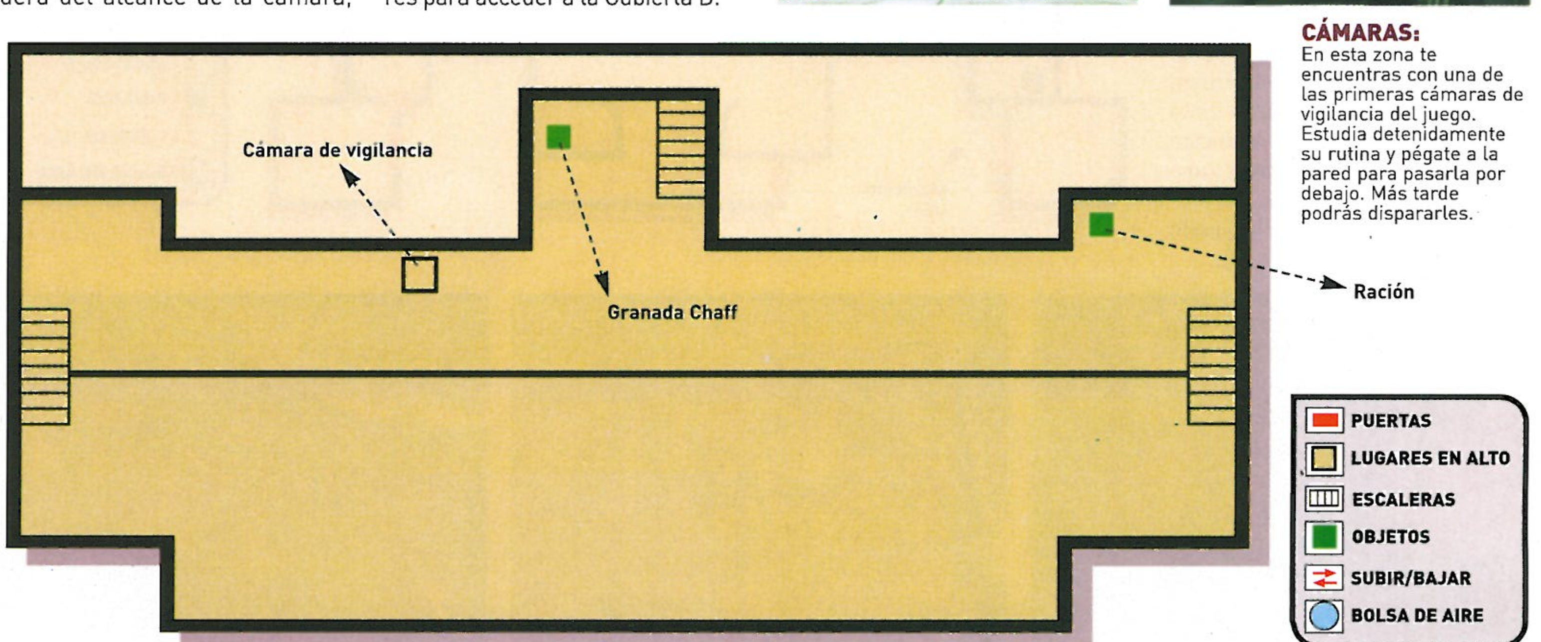
# DECK-C, crew´s quarters

En este nuevo lugar ten mucho cuidado con la cámara de vigilancia, pégate a la pared y pasa debajo de ella para evitarla **(9)**. Acostúmbrate a este movimiento porque vas a tener que repetirlo muchas veces durante todo el juego, coleguilla. Ya fuera del alcance de la cámara, abre el armario que hay junto a las escaleras para obtener unas granadas chaff y sigue por la derecha para conseguir una ración que puede pasar desapercibida fácilmente **(10)** y que nunca viene mal Por último sube por las escaleras anteriores para acceder a la Cubierta D.


9


10

**CÁMARAS:**
En esta zona te encuentras con una de las primeras cámaras de vigilancia del juego. Estudia detenidamente su rutina y pégate a la pared para pasarla por debajo. Más tarde podrás dispararles.




PUERTAS
LUGARES EN ALTO
ESCALERAS
OBJETOS
SUBIR/BAJAR
BOLSA DE AIRE



# DECK-D, crew´s quarters

Antes de nada entra en la sala de la derecha del todo y hazte con la caja 1 **(11)** y con munición M9. Tras esto, penetra en el comedor y duerme a los dos guardias. Ahora, coge la ración que hay detrás de la barra **(12)** y mira bajo las mesas para conseguir munición M9. Cuando tengas todo, sal y observa el pasillo central. Verás que está plagado de explosivos, así que ten precaución.

El primer paso a seguir es disparar al terrorista que lo custodia en cuanto asome la cabeza, después dispara al extintor para desvelar la trayectoria de los infrarrojos **(13)**. Arrástrate con cuidado para no tocarlos y sube por las escaleras.



11

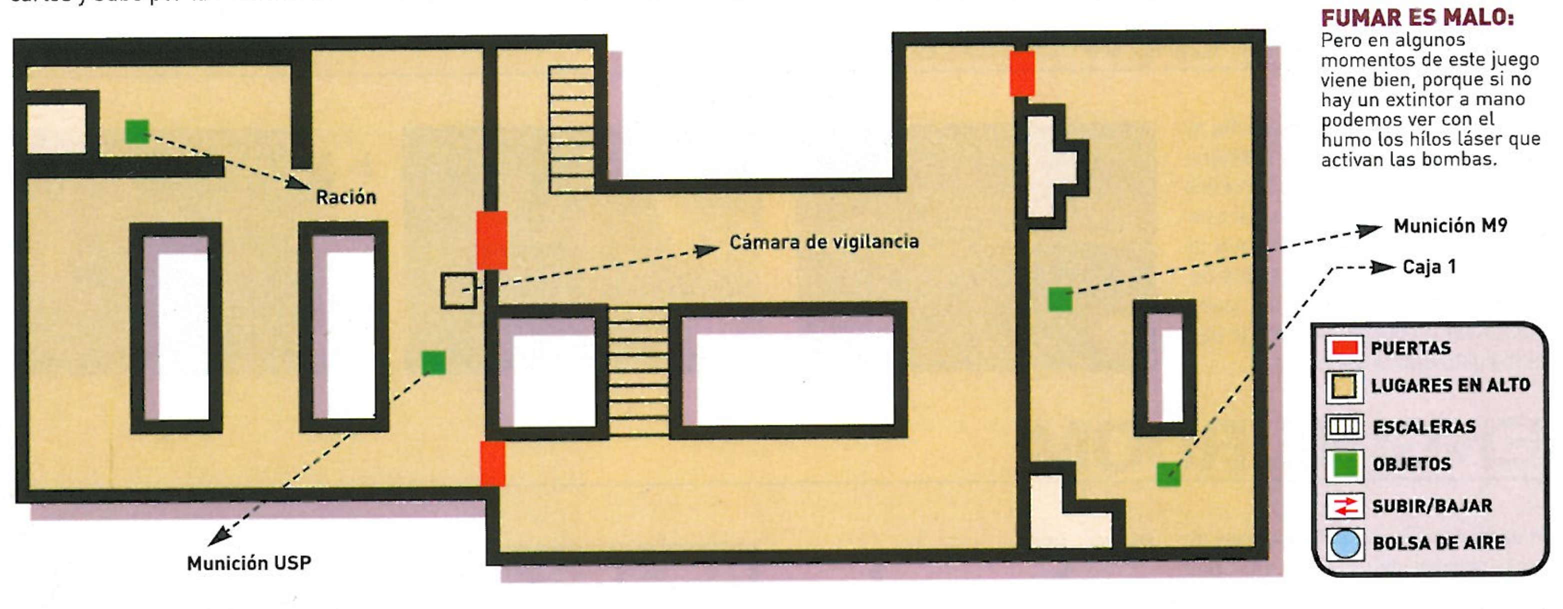


12



13

**FUMAR ES MALO:** Pero en algunos momentos de este juego viene bien, porque si no hay un extintor a mano podemos ver con el humo los hilos láser que activan las bombas.



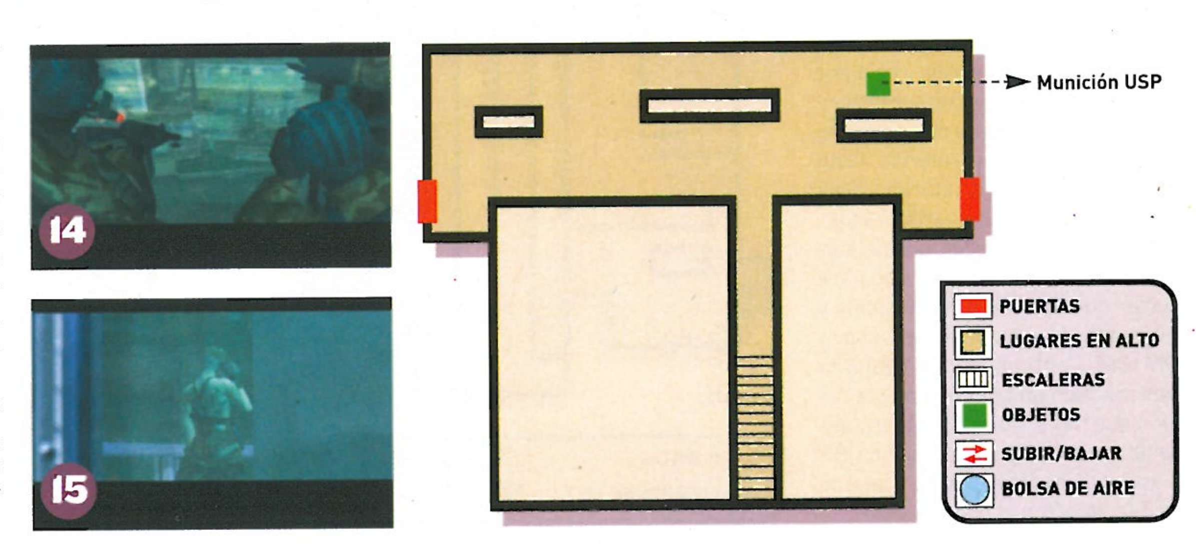

# DECK-E, the bridge

Nada más subir, Snake divisará por la ventana cómo el barco se llena poco a poco de terroristas procedentes de varios helicópteros rusos **(14)**. Justo después le llamará poderosamente la atención una mujer ataviada con atuendo militar que se encuentra muy cerca de su posición **(15)**, y no precisamente por su físico, aunque tampoco está nada mal. Se trata más bien del aura de autoridad y poder que emana.

¿Quieres saber quien es? ¿Sí? Pues vas a tener la fortuna de saberlo, porque sólo tienes que salir por la puerta de la izquierda para conocer más de cerca a la misteriosa...

14

15



# Enemigo final: OLGA GURLUKOVICH

En el exterior, Snake intercambiará algo más que palabras con la misteriosa mujer (no seas mal pensado), que no es otra que Olga, hija del coronel Sergei Gurlukovich **(15)**. Antes de ir a por ella puedes hacer dos cosas que te facilitarán bastante el combate.

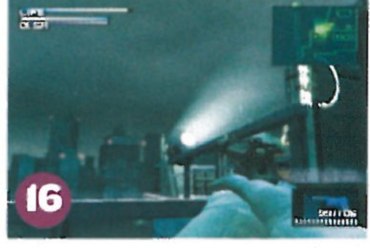
1) Lo primero, destruye el potente foco que hay detrás de Olga y que ella usa para cegarnos **(16)**.

2) Después, dispara a las cuerdas que sujetan la lona para que salga volando y así limitar sus posibilidades de ocultación **(17)**.

Cuando hayas realizado esto, lo único que tendrás que hacer es resguardarte de sus disparos ocultándote tras las cajas de mercancía y en cuanto tengas oportunidad, salir rápidamente y disparar a Olga desde la vista en primera persona (menos mal que a Kojima se le ocurrió incluirla en esta segunda parte, que si no...). Tras unos cuantos disparos bien dados, Olga caerá inconsciente y Snake se agenciará su USP **(18)**. Antes de regresar al interior del barco, coge la ración que hay al lado y las imprescindibles gafas térmicas que se encuentran en lo alto de la torre de la derecha del todo. Bueno, pues ya te has liquidado al jefe final del juego. ¡Estás hecho un hacha! Pero no te confíes, que todavía queda mucho.



15

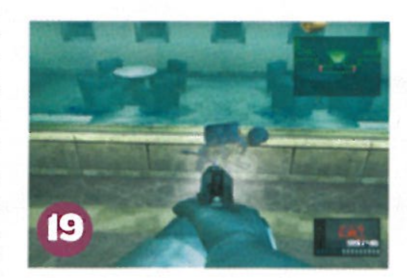

16


17


18

# DECK- A, crew´s lounge

De nuevo en este lugar, despacha al somnoliento vigilante **(19)** y dirígete a las escaleras de la derecha del todo **(20)**. No tiene pérdida, así que una vez estés ahí, baja y entra por la puerta **(21)**. No obstante, antes de entrar puedes aprovechar para descansar un poco y prepararte para el susto que te espera...


19

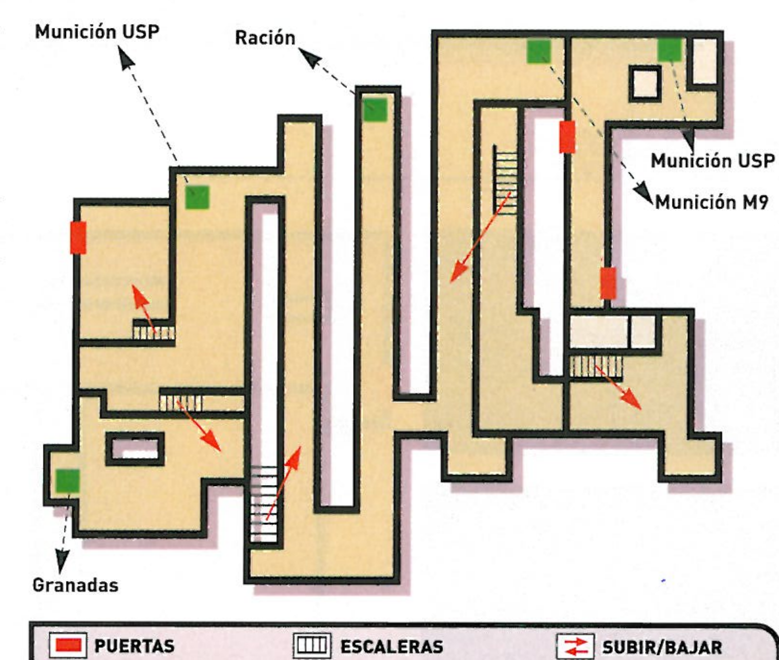

20


21

# ENGINE ROOM

Al entrar Snake se sobresaltará al ver la sombra de un viejo conocido: ¡Vulcan Raven¡ **(22)**. Por suerte para el bueno de Solid, simplemente resultará ser un simple muñeco **(23)**, ¿qué susto, eh?.

Tras esto, coge la munición USP y encamina tus pasos a la puerta anterior. Duerme al guardia y baja por las escaleras hasta el piso intermedio. Aquí, deshazte de otro terrorista y desciende al piso inferior. Justo al final de estás escaleras y tras una esquina hay un guardia escondido. Pues bien, desde las escaleras arroja un cargador vacío para hacer que abandone su posición y en cuanto le veas duérmele con la M9 **(24)**. Continúa por la izquierda atravesando un puente, coge la ración que hay arriba y sube a la planta de arriba. Coge la munición USP y asciende hasta la planta superior. Arriba, duerme al guardia y sal.





22


23


24

# ENGINE ROOM (B)

En este nuevo pasillo, avanza por arriba y escucha la conversación del guardia. Cuando se vaya, encamínate al siguiente pasillo y recibirás una llamada de Otacon.

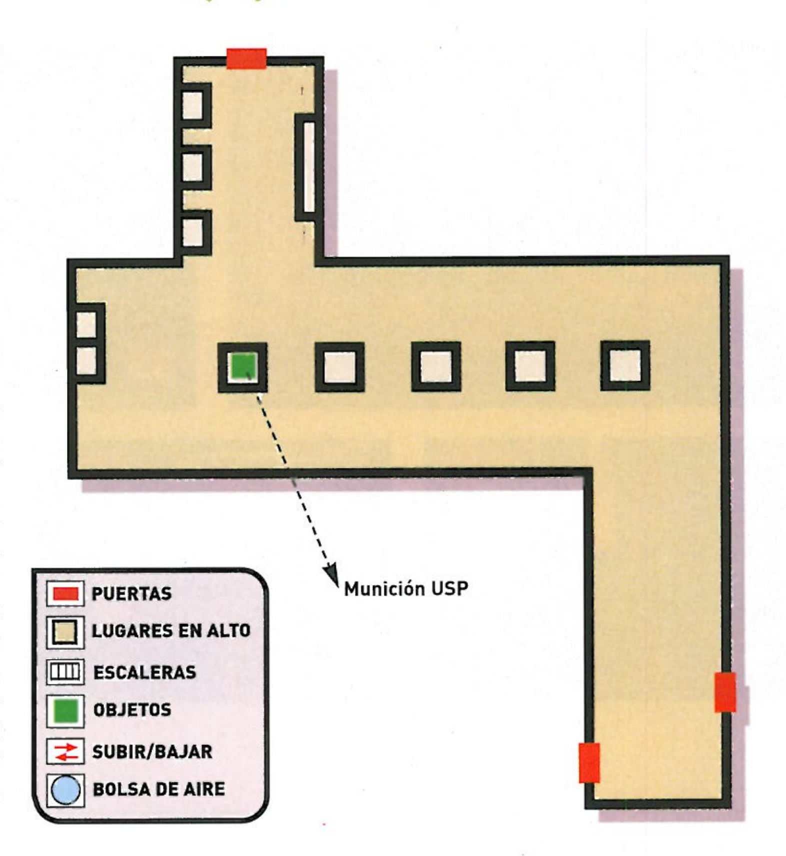
Parece ser que el pasillo está hasta arriba de SEMTEX (un potente explosivo) y que la única manera de desactivarlo es disparar a la unidad de control de cada carga (las reconocerás porque emiten unos leves destellos de color verde).

El primer dispositivo está sobre una repisa y el mejor lugar para alcanzarlo es desde el contenedor que hay frente a los armarios **(25)**.

La segunda unidad de control está en el suelo, en la pared de la derecha en la mitad del pasillo **(26)**.

El tercer y último dispositivo está al final del pasillo, oculto tras un saliente en la pared izquierda **(27)**.

Con todos los explosivos desactivados sal finalmente por la puerta de arriba. La verdad es que estaban colocados con bastante mala idea, ¿verdad? Este Kojima...





25


26


27

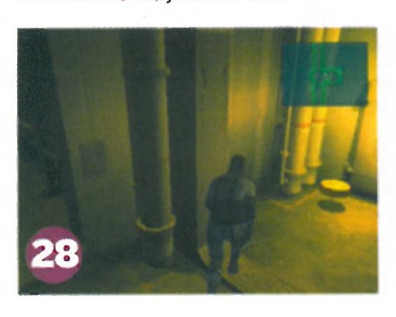
# DECK-2, port

Esta zona está bastante mal iluminada, por lo que Snake se valdrá de la linterna de la USP para guiarse. Avanza por el pasillo y coge la ración que hay a la derecha **(28)**, continúa avanzando y equípate con las gafas térmicas. Al poco verás un enemigo patrullando, aciértale en la oscuridad con la M9 **(29)** para que no te delate el foco de la USP y sigue. Al llegar a la esquina te toparás con otro terrorista, que es bastante fácil de eliminar, ya que va a su rollo escuchando música **(30)**.

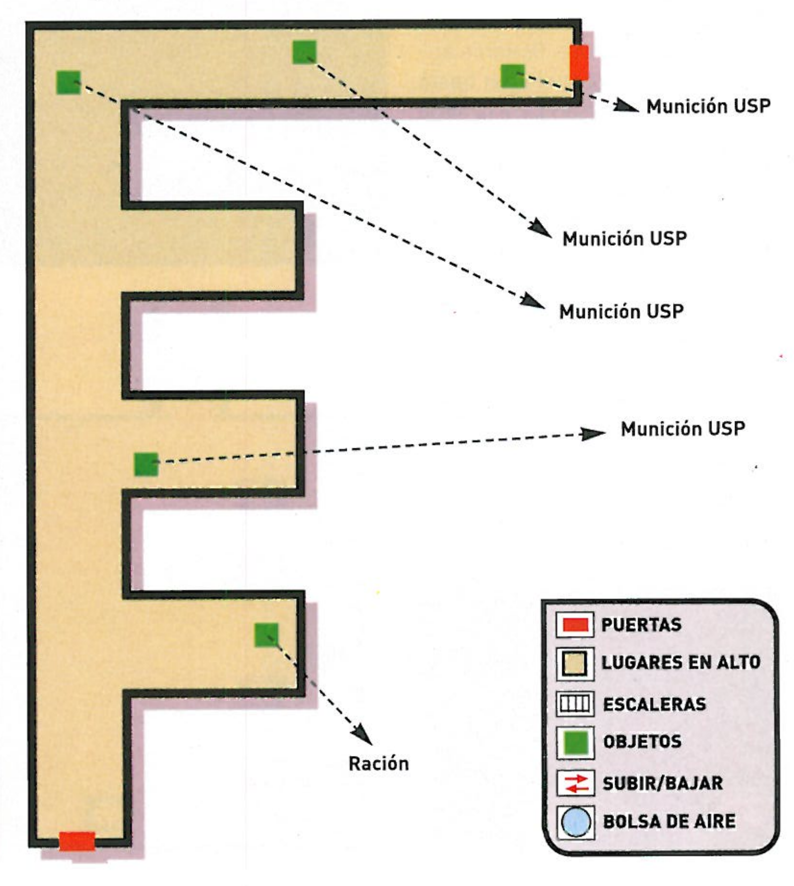
Después, ve hacia la derecha siempre con mucho sigilo para pasar frente a un guardia que está medio dormido (qué rico, él) sin que se entere **(31)** y sal de ahí.


29


30


28


31



# DECK-2, starboard

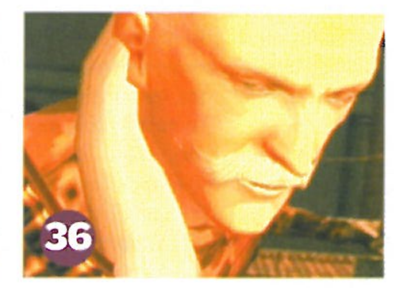
Nada más entrar, coge munición USP y avanza para que de comienzo una interesante secuencia. En ella verás cómo un grupo de terroristas comienza a tomar la zona **(32)** y acaba descubriéndote. ¡Vaya por Dios! Cuando esto suceda, los muy cobardes se ocultarán y dará comienzo un intenso tiroteo. Para salir de esta con vida, protégete de sus disparos con el pequeño contenedor **(33)** de al lado, realizando salidas rápidas para dispararles **(34)**. Cuando veas que te tiran una granada, corre hacia atrás **(35)**. Te llevará un poco de tiempo, pero una vez hayas acabado con todos Snake se irá y serás testigo de una secuencia en la que Revolver Ocelot demuestra que no tolera la falta de valentía **(36)** en el ejército ¡No nos gustaría nada tener a este tipo como jefe en la redacción!


32


33


34


35


36

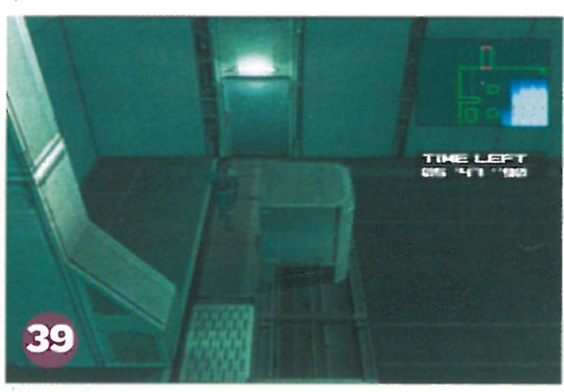
# HOLD Nº 1

Antes de entrar a esta zona, Otacon te llamará y te dirá que estás muy cerca de donde se encuentra el Metal Gear. ¡Qué emoción! Además te hará saber que necesita cuatro fotos del mismo desde distintos ángulos. Los pasos para llegar hasta las posiciones óptimas para la toma de fotografía no son sencillos, así que tómatelo con calma y sigue al pie de la letra este punto y los dos siguientes. Te encontrarás metido de lleno en medio de un discurso militar. Cuidado, porque los soldados son marines, así que no debes matar ni herir a ninguno.

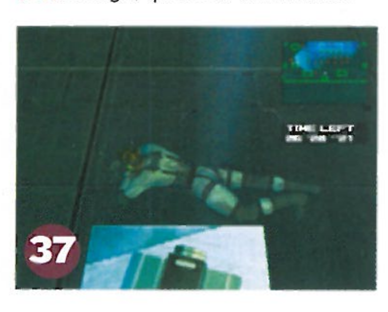
Desciende hasta abajo del todo por las escalerillas, pasa bajo el proyector arrastrándote **(37)**, sigue por detrás del marine sigilosamente **(38)** y avanza con mucho, mucho cuidado hasta la puerta de arriba **(39)**. Venga, que está ahí mismo.



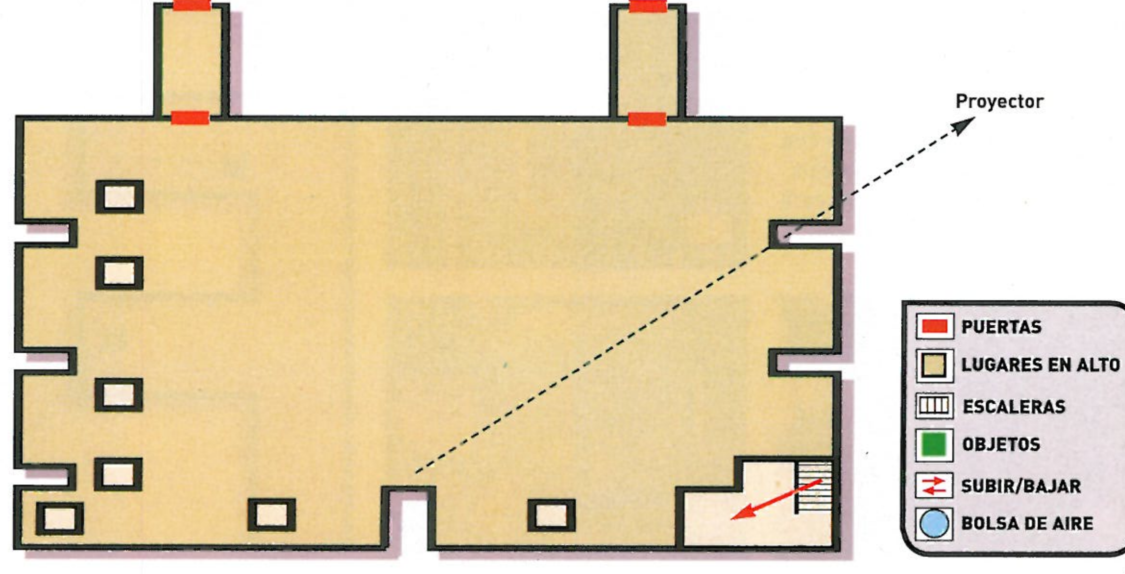
38



39



37

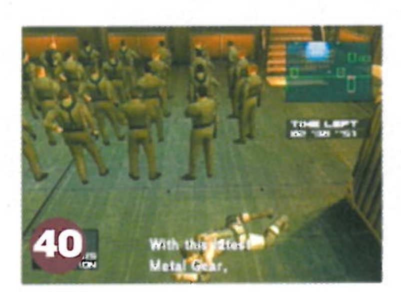




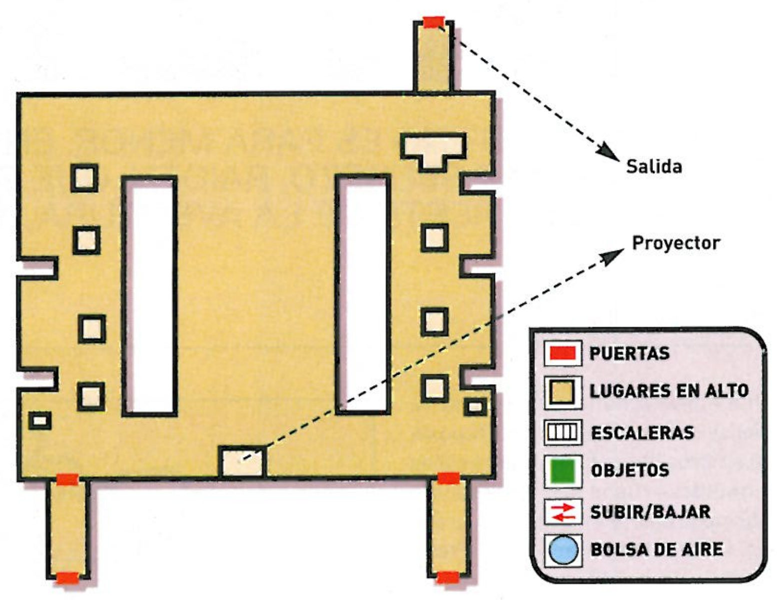
# HOLD Nº 2

Este lugar es prácticamente idéntico al anterior, salvo que ahora son dos las pantallas (una a cada lado de la sala) por lo que tendrás que estar muy atento a los movimientos de los marines **(40)**.

Ve por la derecha y pasa bajo el proyector. Ahora, pégate a la pared de la derecha y en cuanto los marines miren hacia el lado contrario corre con sigilo hacia arriba hasta la siguiente puerta. Lo que te espera ahora es la parte más difícil **(41)**, pero en cuanto la termines te espera una de las mayores sorpresas de todo el juego. Por eso, ármate de valor que ya verás que en esto de sacar fotografías casi te podrías ganar el Pulitzer con tu habilidad.

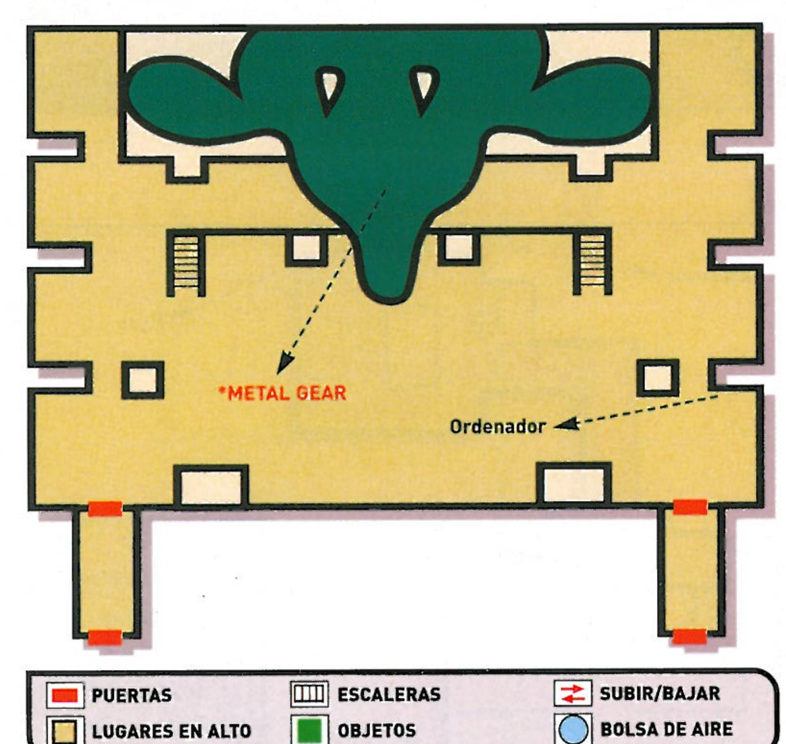

40

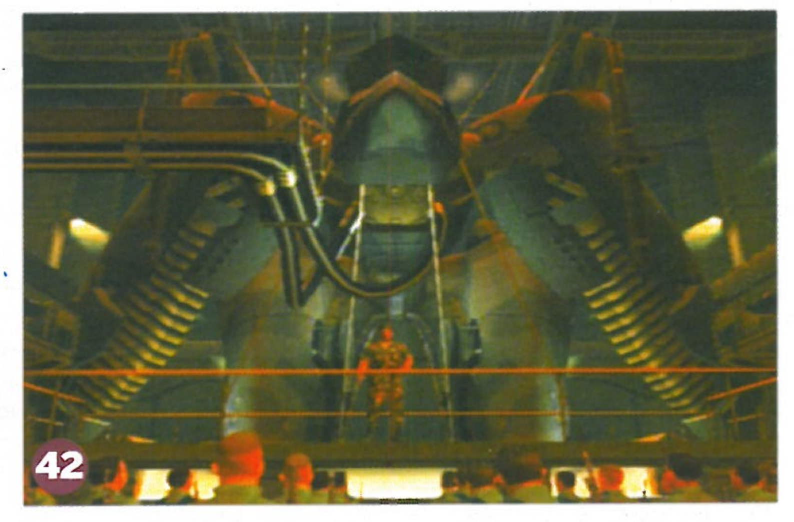

41




# HOLD Nº3

Por fin nos encontramos en la zona donde tienen oculto el Metal Gear, así que manos a la obra con esas fotos. La primera instantánea que debes obtener es una desde una posición frontal. Sitúate tras del grupo de marines en una posición centrada **(42)**. Ahora, tendrás que fotografiar el símbolo de los marines, impreso a ambos lados del Metal Gear **(43)**. Sólo resta obtener las fotografías laterales de "RAY". El mejor lugar para conseguirlas es en las dos esquinas inferiores de la sala **(44)**. Desde ellas tienes que buscar una panorámica en la que se vea al Metal Gear **(44)** y ya tendrás todas las fotos. Para enviarlas a Otacon, en la parte inferior derecha de esta sala hay un ordenador. Actívalo pulsando Triángulo y espera la confirmación de Otacon **(46)**.





42


43


44


45



46

# Parte 2: RAIDEN

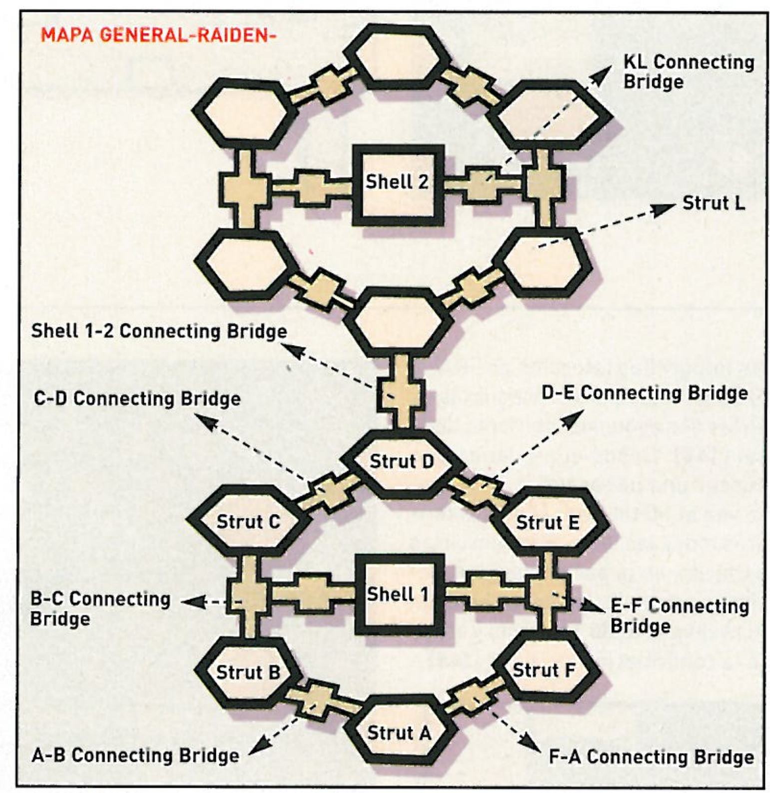
¿SORPRENDIDO? NO ES PARA MENOS: EN ESTA SEGUNDA PARTE MANEJAS A UN NUEVO AGENTE SECRETO, RAIDEN, QUE SUSTITUYE A SOLID SNAKE DURANTE CASI TODO EL RESTO DE LA AVENTURA. ¡SEGUIMOS EN BUSCA DEL METAL GEAR!

## La Intro

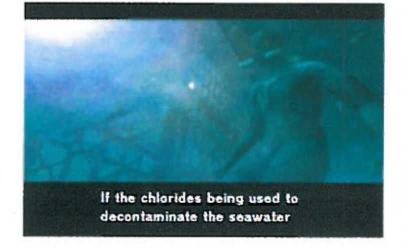
Una nueva amenaza terrorista se cierne sobre el mundo. Un grupo de miembros de las fuerzas especiales y militares rusos han tomado una base petrolífera en mitad del océano. Dentro tienen cautivos al Presidente y otros políticos de EE.UU.

Sus peticiones son exageradas; reclaman 30 billones de dólares o volarán el complejo, matando así a los rehenes y provocando una catástrofe ecológica sin precedentes. Ante la magnitud de la situación, el gobierno americano organiza una misión secreta en la que un solo hombre tendrá que infiltrarse en la base para rescatar al presidente y tomar el control de la situación.







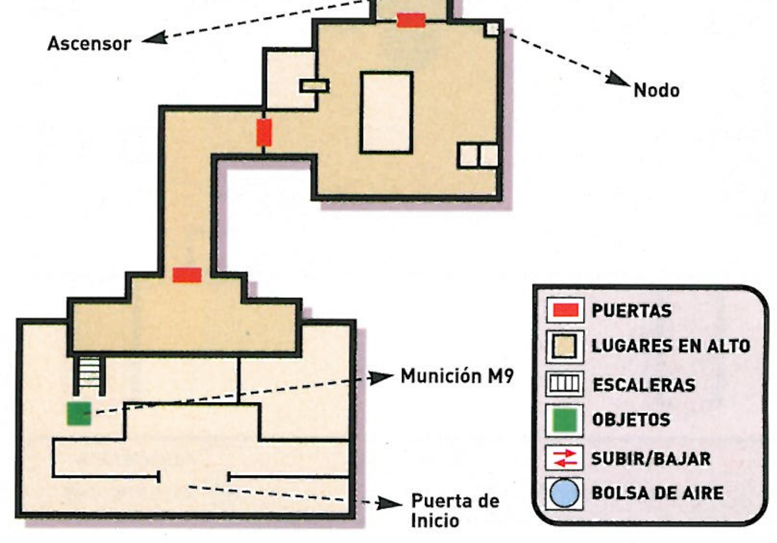

## STRUT A, deep sea dock

Al salir del agua, sube las escaleras y abre el armario de la zona central para conseguir una ración. Después, abre la puerta que hay al lado **(47)** y atiende a la secuencia.

Tras la conversación con el coronel, avanza por el pasillo y observa la siguiente escena cinemática. Finalizada ésta, coge la ración que hay sobre los contenedores de la izquierda y activa el nodo.

En este primer ordenador puedes introducir tus datos personales, y además también es posible ajustar las opciones del juego. Cuando hayas configurado todo a tu gusto los guardias comenzarán a recuperar la conciencia lentamente, por lo que lo mejor será que te escondas en un lugar seguro durante un rato. Al cabo de un corto espacio de tiempo el ascensor se detendrá en tu planta, así que no desaproveches la oportunidad e introdúcete en cuanto se descuiden los guardias.



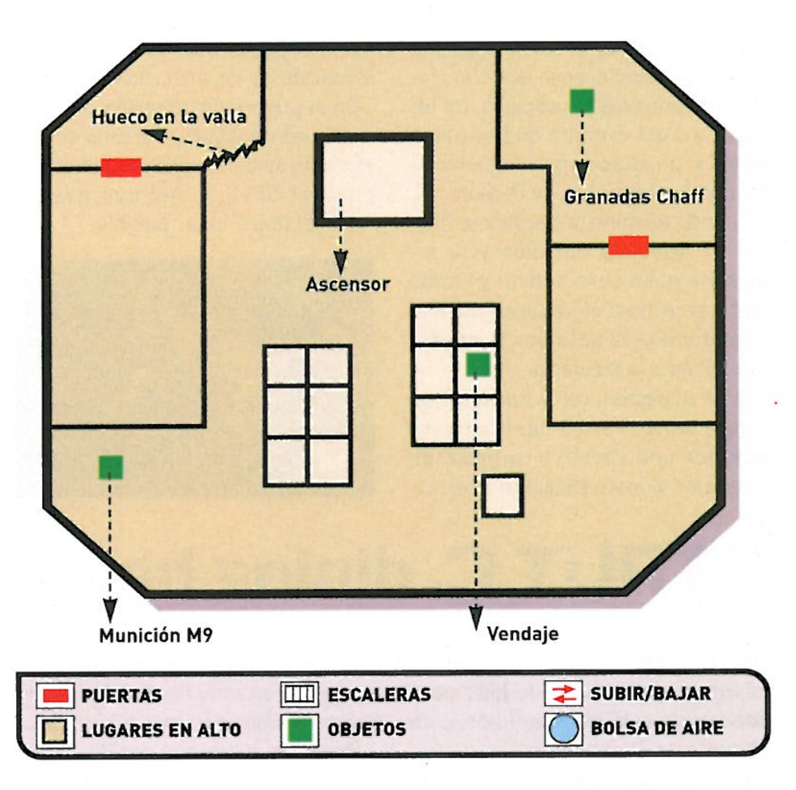





# STRUT A, roof

El ascensor que has cogido en la zona anterior te llevará directamente al tejado del Strut A.
Para empezar en este lugar, hazte con el útil vendaje que encontrarás situado sobre los contenedores de la parte de la derecha y cúrate si lo necesitas. Aprovecha para darte un garbeo por la zona, y recoge las municiones y granadas.
Tras esto, arrástrate por el hueco (todo el día en el suelo, de verdad...) que verás en la parte izquierda de la verja rota cercana **(48)**.


48




# STRUT A, pump room

Desciende las escaleras del principio, y a continuación presta atención a la llamada del coronel.

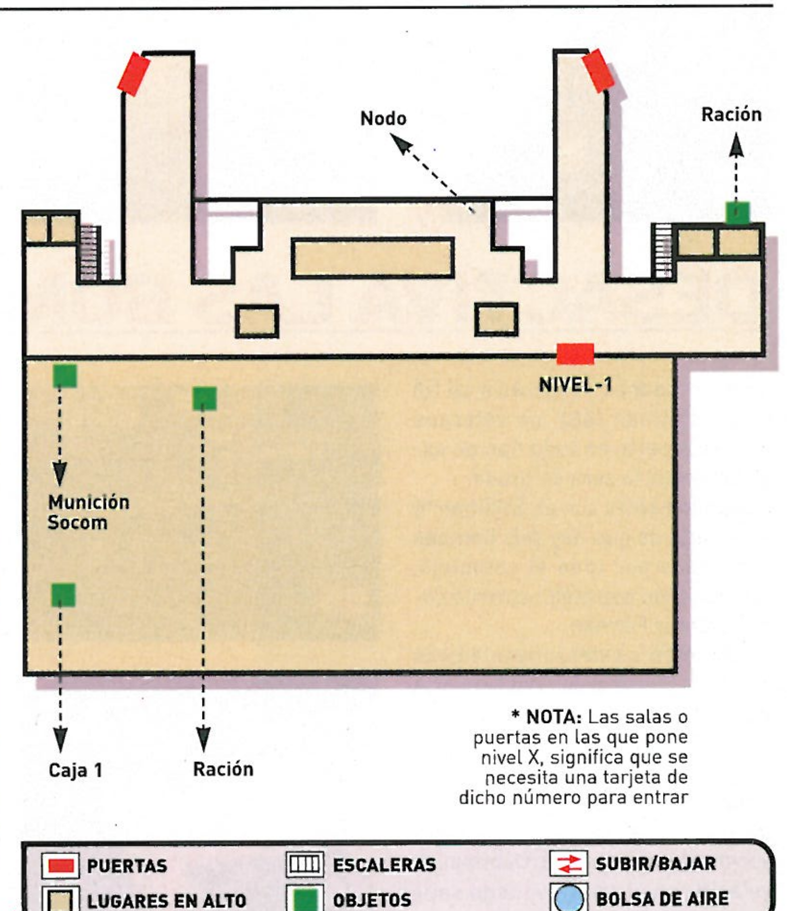
Para facilitar bastante las cosas en este nuevo lugar, lo mejor es que antes de nada actives el nodo, así que pégate a la pared que hay junto a las escaleras y observa los movimientos del guardia **(49)**, en cuanto veas que se da la vuelta ve a por él y estrangúlale por la espalda. Ya sin vigilancia, examina los armarios de la derecha para obtener una ración y acciona el nodo en la parte central de la sala **(50)**. Una vez hecho esto, sal por la puerta roja de la izquierda y escucha las advertencias que te dará Campbell.

Como podrás ver, el puente está fuertemente custodiado por dos terroristas, y como todavía careces de armas, no tendrás más remedio que buscar alguna estratagema para escabullirte. Avanza con sigilo por la parte izquierda del puente, y en cuanto el guardia se dé la vuelta descuélgate por la barandilla para pasar la zona vigilada **(51)**. Finalmente, sube -con cuidado de no hacer ruido- y sal por la puerta.


50


49


51



## STRUT B, transformer room

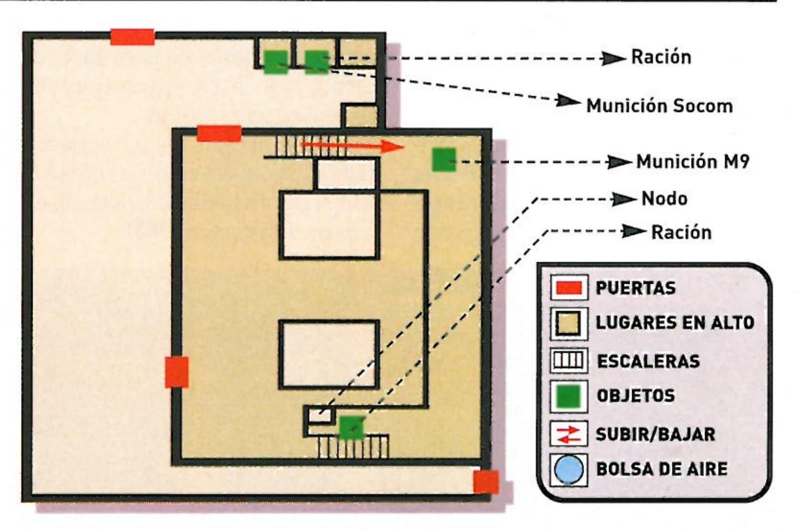
Nada más entrar presenciarás una nueva secuencia, en la que conocerás a dos nuevos personajes: un terrible y cruel vampiro que se llama Vamp y un aliado en tu misión que responde al nombre de Pliskin.

Cuando termine la secuencia Pliskin se quedará dormido y tu siguiente paso será activar el nodo que hay junto a él. A continuación, abandona esta sala por la puerta que verás a la izquierda.

Ya en el pasillo, corre hacia arriba y abre los armarios del final para obtener una ración y un poco de munición Socom **(52)**. Para terminar, sal por la puerta que hay a la izquierda de los armarios.

En el puente de conexión presenciarás cómo Vamp y Fortune se llevan al Presidente y destruyen el camino al Shell 1. Así que avanza hacia el único lugar posible.


52



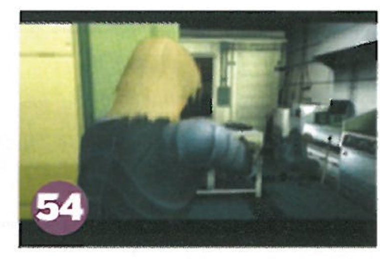

## STRUT C, dining hall

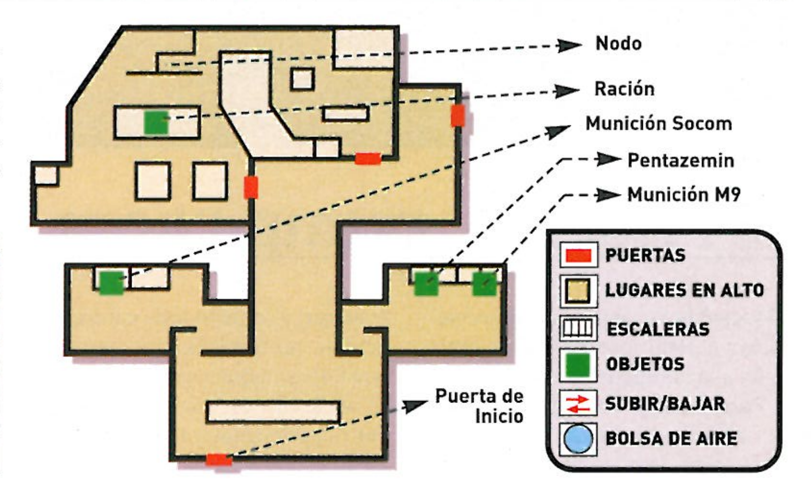
Para empezar en el Strut C, examina los dos baños a fondo **(53)** para conseguir algo de munición y un paquete de Pentazemin.

Y ya que estamos en este punto, aprovecha para perder unos minutos viéndote reflejado en los espejos, o accionando los secadores de mano (aunque no sirve para nada...)

Después, regresa al pasillo principal y avanza hacia arriba hasta que comience una secuencia FMV **(54)**.


53


54




## DESACTIVA LAS BOMBAS

En el comedor conocerás a un tal Peter Stillman **(55)**, un veterano policía experto en todo tipo de explosivos que te será de ayuda.

Cuando hables con él, Stillman te informará de que hay seis bombas repartidas por todo el complejo, que han sido estratégicamente colocadas por Fatman.

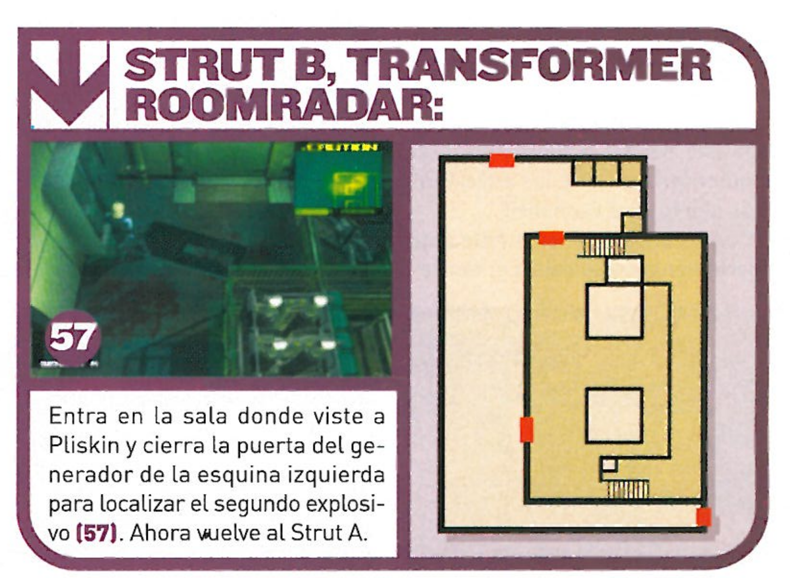
Tu misión es desactivar dichas bombas, con la ayuda del sensor A y de un spray congelante. Cuando Peter se esconda, abandona el comedor y desciende por el pasillo.

El primer explosivo C4 se encuentra en el baño de la derecha justo encima del espejo **(56)**. Debes congelarlo con el spray, y luego salir por la puerta roja de abajo.


55


56

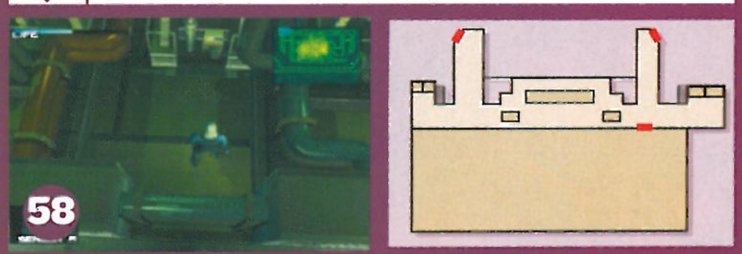
### STRUT B, TRANSFORMER ROOMRADAR:


57

Entra en la sala donde viste a Pliskin y cierra la puerta del generador de la esquina izquierda para localizar el segundo explosivo **(57)**. Ahora vuelve al Strut A.

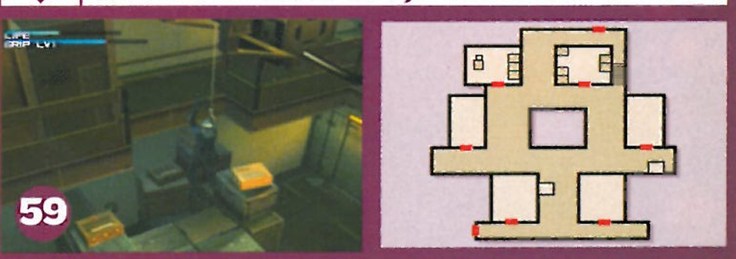


## STRUT A, PUMP ROOM



Dirígete a la esquina inferior derecha y entra en la puerta de Nivel 1. Dentro verás unas tuberías, repta por el hueco de abajo y en el centro hallarás la tercera bomba **(58)**. Antes de salir, no te olvides de coger una ración, munición Socom y la caja Número 1. Ya fuera, sal por la puerta roja que hay arriba a la derecha y corre hacia...

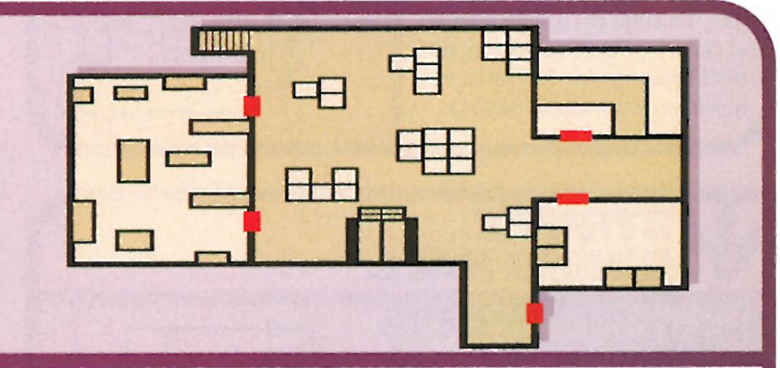
## STRUT F, WAREHOUSE, PLANTA 1



En el almacén contiguo, ve hacia el extremo derecho para coger una ración (ñam, ñam), y entra en la sala de al lado para obtener la pistola M9. Después esto déjate caer por la parte izquierda del hueco inferior **(59)**, con lo cual conseguirás acceder a la planta baja. No sé, con tanto subir y bajar parecemos unos funambulistas...

## STRUT F, WAREHOUSE, PLANTA BAJA



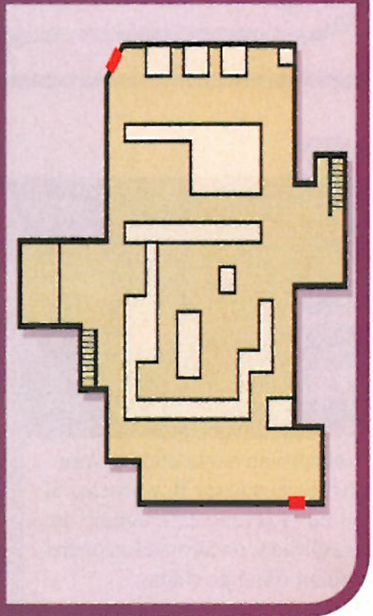


Desactiva la bomba número 4 **(60)** y activa el nodo en la habitación de abajo. En esta misma sala encontrarás una ración, la caja Número 2 y un nuevo Pentazemin. Cuando lo tengas todo, repta por el hueco que hay junto al armario.El conducto de ventilación te conducirá a una nueva sala donde podrás recoger el silenciador para Socom y munición.

Ahora trepa por las cajas **(61)**, coge el detector de minas y sal de ahí. De nuevo en el pasillo coge unas granadas chaff y los objetos que se encuentran sobre los contenedores. Cuando tengas todo sube las escaleras de la derecha y sal por la puerta roja. Atraviesa el puente de conexión con el detector de minas activado y corre hacia la siguiente zona.

## STRUT E, PARCEL ROOM:

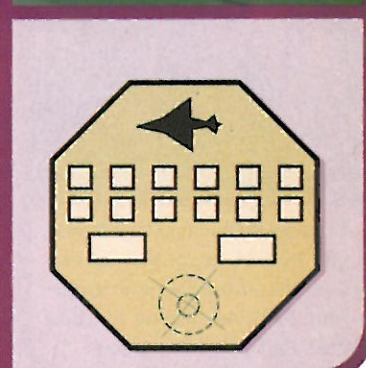




Esta zona no será muy difícil de completar, porque si lo haces bien, no tendrás necesidad de enfrentarte a ningún enemigo. Nada más acceder al lugar, pégate bien a la pared. En cuanto tengas una oportunidad, corre hacia la esquina superior derecha, y acércate para activar el nodo **(61)**. Continúa por las escaleras hacia el helipuerto. **(62)**.

## STRUT E, HELIPORT





Nada más aparecer tendrás un encontronazo con Olga, pero huirá nada más verte.

Sube las escaleras y dirígete hacia el Harrier **(63)**. Arrástrate bajo el caza para hallar la quinta bomba **(64)** y desactívala.

Realizada esta tarea, coge la caja Número 3, que está un poco más abajo, y luego regresa por donde habías venido.



## STRUT E, PARCEL ROOM

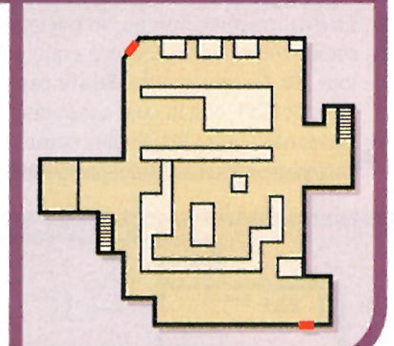






Ahora tendrás que volver a pasar por esta zona, en la que encontrarás varios enemigos vigilando los pasillos.

De nuevo aquí **(65)**, tendrás que tener mucho cuidado con dichos guardias (utiliza las paredes a discreción y fíjate bien en el radar), y continuación sal por la puerta roja que hay en la esquina superior izquierda **(66)**.



## STRUT D, SEDIMET POOL







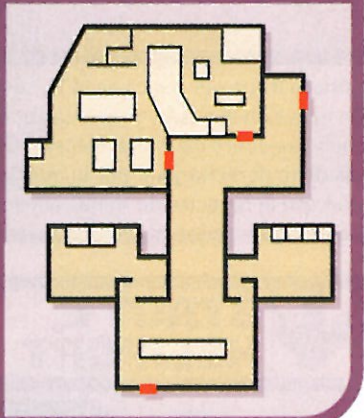
Tu primer paso es activar el nodo de la parte derecha del piso inferior **(67)**, y luego el sensor A.

Ve a la zona señalada en el radar y abre la última trampilla **(68)** para localizar el C4 que queda. Cuando lo hagas, Stillman te llamará y te dirá que regreses al comedor, así que sube por las escaleras que hay a la izquierda y sal por la puerta roja.

## STRUT C, DINING HALL



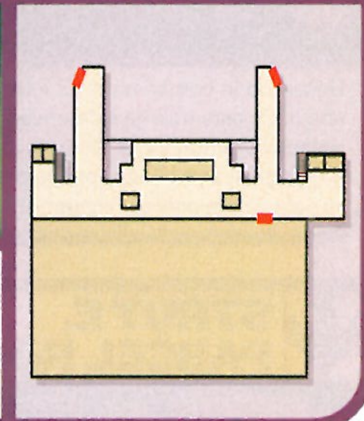

En la zona requerida encontrarás el sensor B **(69)**. Cuando lo cojas, Stillman te dará unos 400 segundos (según el nivel de dificultad elegido) para llegar al Strut A.



## STRUT A, PUMP ROOM




Una vez que hayas alcanzado este lugar, tienes que ascender por las escaleras que hay frente a la puerta de nivel 1 **(70)**, y continuar al siguiente Strut.



## STRUT A, ROOF

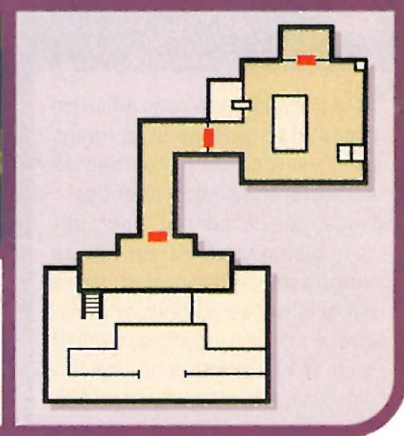



Cuando estés en el tejado, verás que el ascensor se encuentra completamente detenido **(71)**, así que no pierdas más tiempo y monta en él.

## STRUT A, DEEP SEA DOCK




Sal del ascensor y vuelve a hacer todo el camino hasta donde empezaste a jugar con Raiden **(72)**. Ahora activa el sensor B, y gracias al sonido que emite podrás hallar la bomba **(73)** (que está debajo del pequeño submarino). Una vez esté desactivada, encamina tus pasos al ascensor. Al llegar allí verás que alguien viene de visita...



# Enemigo: FORTUNE

No intentes atacar a Fortune porque será inútil, posee un campo protector que repele todos los disparos y te impedirá acercarte. Limítate a resguardarte de sus disparos **(74)** en los contenedores y espera.

Al rato te llamará Campbell y te dirá que Fatman quiere verte en el Strut E. ¿Qué estará planeando...?

Justo en ese momento, Vamp descenderá por el ascensor y se pondrá a hablar con Fortune, momento que aprovechará Raiden para disparar al chupasangre **(75)**, y conseguir huir por el ascensor.







## STRUT A, ROOF



De nuevo estás en el tejado **(76)**, y como seguro que habrás adivinado, te toca ir de nuevo al Strut E, así que tira "p'allá". Eso sí, tienes que hacerlo rápidamente, ya que sólo dispones de 400 segundos.

## STRUT E, HELIPORT



Una vez aquí, sube hasta la pista de aterrizaje y en el centro verás una nueva bomba **(77)**, desactívala y observa la secuencia FMV.

# Enemigo: FATMAN

Antes de hacer nada, equípate con el sensor A, ya que Fatman irá colocando bombas por la zona, y tendrás que ir congelándolas lo más rápidamente que seas capaz.

Cuando no haya ninguna bomba en la pantalla, será tu oportunidad de atacarle. En ese momento, lo mejor que puedes hacer es perseguir a Fatman por todo el escenario, y cuando se pare, aprovechar para hacerle un combo de golpes y tirarle al suelo **(78)**. ¡Qué seboso!

A continuación apunta a la cabeza con la Socom y dispárale sin piedad a la cabeza (si eres capaz de acertarle, claro), y repite esta operación varias cuantas veces. Con eso, el gordo dejará de respirar.

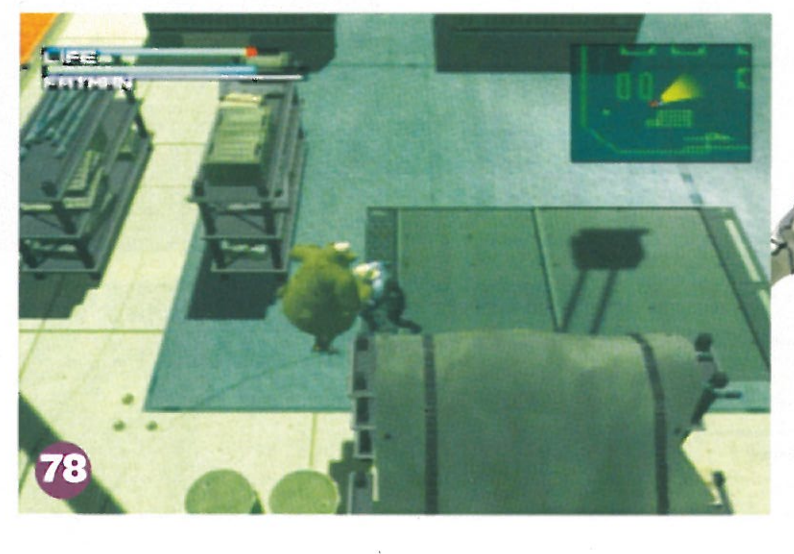
Sin embargo, justo antes de morir, Fatman caerá al suelo y activará la última y más poderosa bomba. La única pista que te dará es que está muy cerca del lugar en que te encuentras en esos momentos.

¡Y tan cerca! El enorme C4 está debajo del cuerpo de Fatman, así que retíralo **(79)** y desactívalo.

Una vez hecho esto dírigete a las escaleras, y quédate observando la conversación con el misterioso ninja **(80)** en la que te dirá que el presidente está en el Shell 1. Además, te dará una tarjeta de Nivel 2, que te permitirá entrar al Almacén. No, si al final acabaremos como amigos.









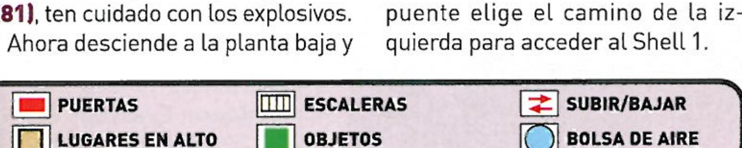

# STRUT F, Warehouse

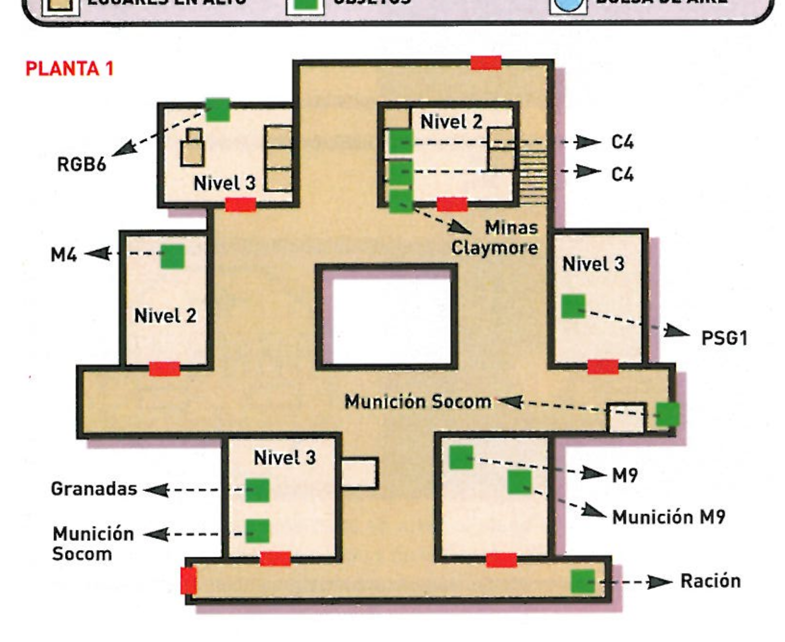
Ve por la izquierda y entra en la primera puerta de Nivel 2 para coger los C4. Corre a la habitación al fondo a la izquierda y coge la M4 **(81)**, ten cuidado con los explosivos.

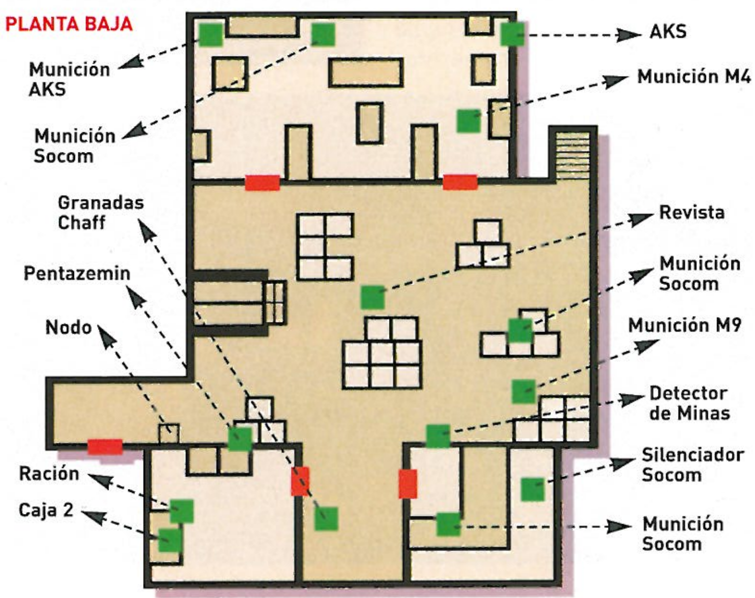
Ahora desciende a la planta baja y entra en la sala junto a las escaleras **(82)**, coge la AKS y la munición. Sal, sube por las escaleras y corre hacia el puente de conexión. En el puente elige el camino de la izquierda para acceder al Shell 1.


81


82



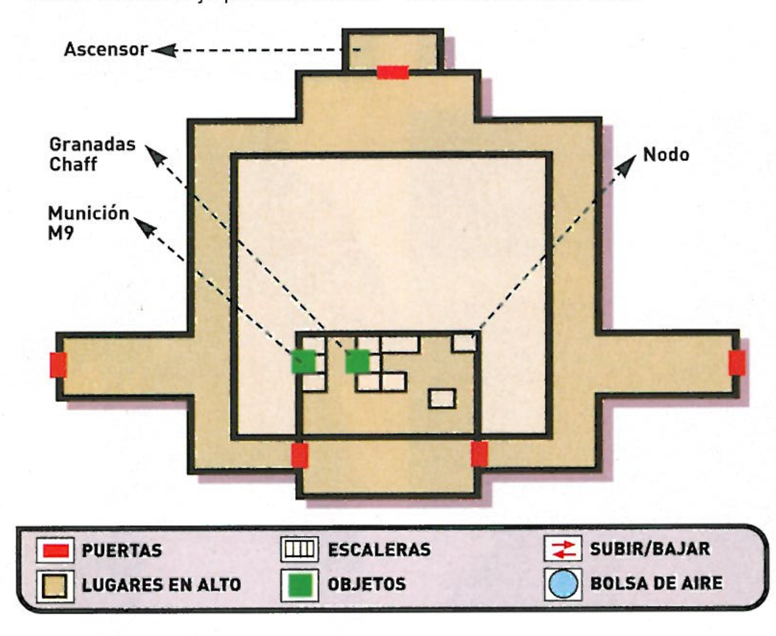




# SHELL 1 CORE, primera planta

Nada más entrar equípate con el disfraz enemigo y con la AKS **(83)**, con lo que podrás pasar totalmente desapercibido entre los enemigos.

Corre hacia abajo para activar el nodo de esta zona **(84)** y examina la habitación para conseguir munición M9 y unas granadas chaff.

Ahora sal por la izquierda y corre hacia el ascensor **(85)**.






83


84


85

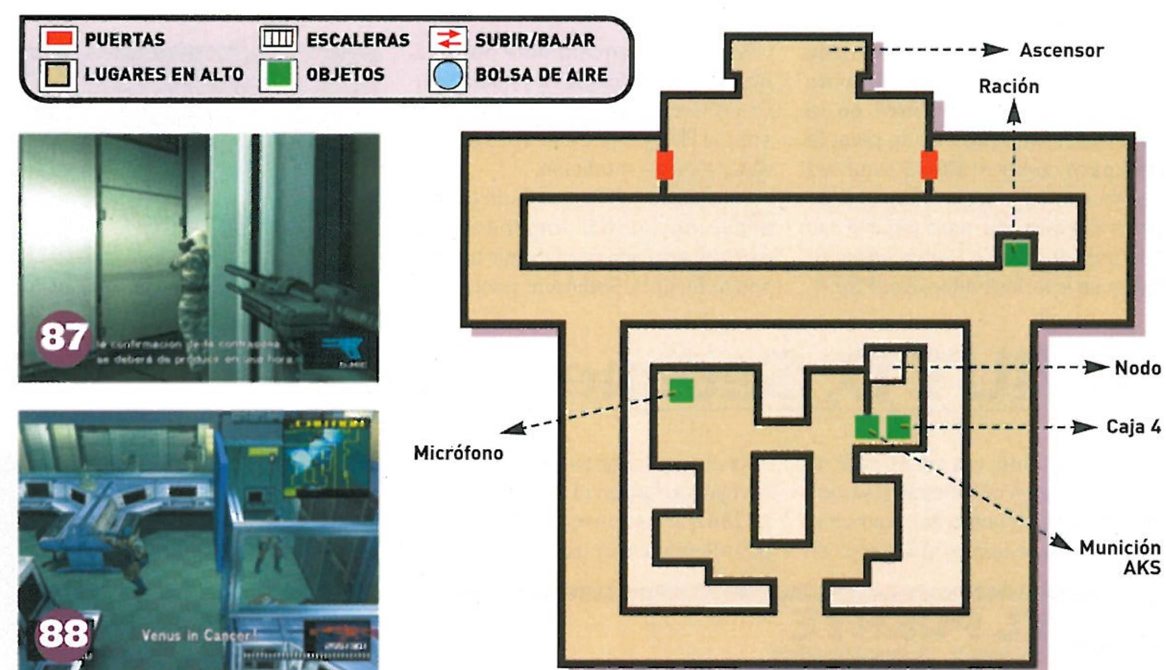


# SHELL I CORE, sótano 2

Sal del ascensor y corre por la puerta de la derecha, desciende las escaleras y coge la ración que hay junto a la esquina **(86)**. Luego dirígete a la zona inferior de esta zona, y penetra en la sala de control.

Dentro de esta zona coge el micrófono direccional **(87)**, activa el nodo y mira junto a los armarios que hay al lado para obtener la caja Número 4 y munición para el AKS **(88)**. Cuando lo tengas todo regresa al ascensor y sube una planta.




# SHELL I CORE, sótano 1

Al salir del ascensor, Raiden observará el mecanismo del que se valen los terroristas para acceder a la sala donde están los rehenes; reconocimiento de retina, nada menos.

Entra en la habitación que hay a la derecha, activa el nodo y luego coge una ración del armario.

Tras realizar esta pequeña tarea, desciende por el pasillo y ve hasta la sala que hay a la izquierda del todo, abre los dos armarios para reforzar tu nivel de armamento (¿y las chicas?) y sal de nuevo de ahí.

Ya fuera, espera a que el centinela salga, y a la altura de las cajas de cartón cógele por la espalda **(89)**, llévatelo a la fuerza hasta el dispositivo de reconocimiento de retina y deja que Raiden haga el resto **(90)**.

En la sala de los rehenes Campbell te dirá que, para reconocer a Ames, tienes que utilizar el micrófono direccional, ya que por lo visto nuestro hombre lleva implantado un marcapasos.

Presta atención al guardia que patrulla la zona, y en cuanto te sea posible saca el micrófono, y apunta hacia los rehenes. Cuando oigas una señal acústica entre los latidos de los presentes habrás encontrado por fin a Ames, así que acércate a él y pulsa triángulo para llamar su atención **(91)**. ¡Si al final son tontos!

Tras las secuencias FMV, Ocelot vendrá a tu encuentro **(92)**. Lo único que tienes que hacer es equiparte con el AKS y quedarte quieto. Cuando finalicen el resto de escenas de vídeo, tu disfraz ya no será útil en absoluto, así que con mucho sigilo avanza hacia el ascensor. A partir de aquí, vuelve a hacer todo el camino hasta el almacén.



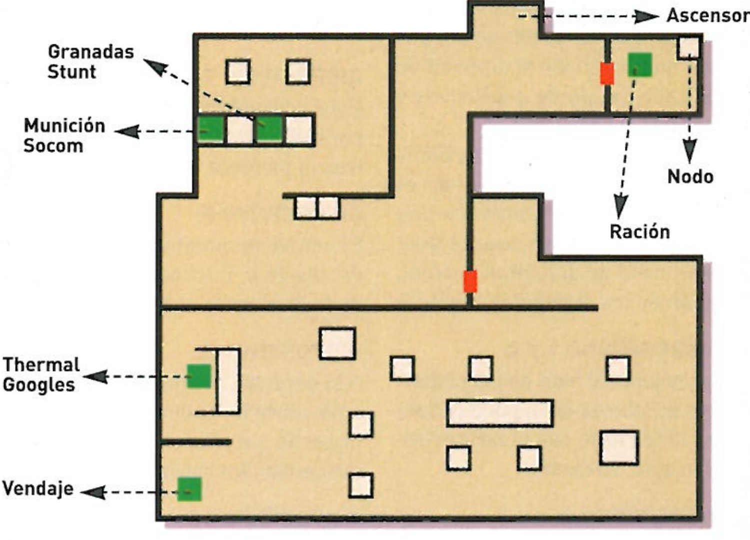












# STRUT F, Warehouse

Ahora nos toca ir de recolecta: nada más entrar, dirígete rápidamente hacia la izquierda y entra en la puerta del final (que es de nivel 3) **(93)** para coger el RGB6. Una vez hecho esto, ve hacia abajo y más tarde a la derecha, para toparte con otra sala de nivel 3. Para alegría tuya, en su interior hallarás el PSG-1.

Por último, encamínate hacia la última habitación de nivel 3 (la única en la que todavía te queda por entrar) **(94)** y hazte con unas granadas y algo de munición.

Ahora que ya dispones de un arsenal mucho más imponente, ya estás preparado para dirigir tus pasos al Strut D, Sediment pool.

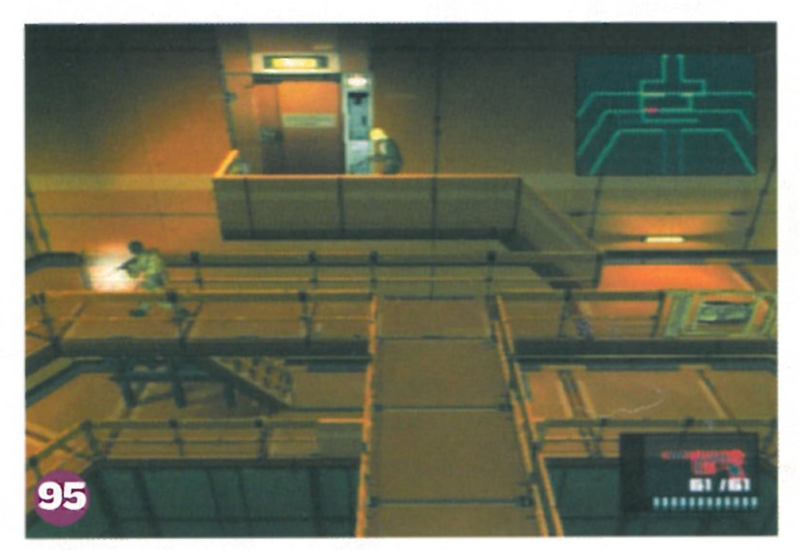

93


94

# STRUT D, Sediment pool

Por el momento, las cosas aquí no van a ser muy complicadas, ya que no tendrás que enfrentarte a nadie.

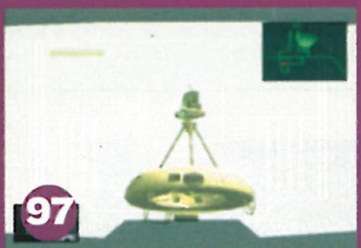
Lo único que tienes que hacer en esta zona es avanzar hacia la puerta roja que hay en el centro de la sala **(86)**, y después salir hacia el puente que encontrarás enfrente.


95



## EL PUENTE "VOLADIZO"


96


97

Al llegar al puente, Snake te llamará y te avisará de que el puente esta repleto de explosivos C4. Dependiendo de la dificultad hay más o menos bombas, y están en lugares distintos.

Para resolver la situación, tienes que localizar el dispositivo de cada grupo de explosivos y dispararle con el PSG-1.

Una vez desactivadas las bombas, tienes que atravesar el puente para que comience una secuencia. Ten en cuenta que, en el nivel de dificultad normal, están en los siguientes lugares:

**DISPOSITIVOS 1 Y 2:**
Están justo al final de las pequeñas escaleras **(96)**, puedes darles fácilmente con la Socom debido a su cercanía.

**DISPOSITIVO 3:**
Se encuentra en el centro del puente, pegado a una gran estructura de color rojo.

**DISPOSITIVO 4:**
En el suelo, en la esquina superior derecha del puente.

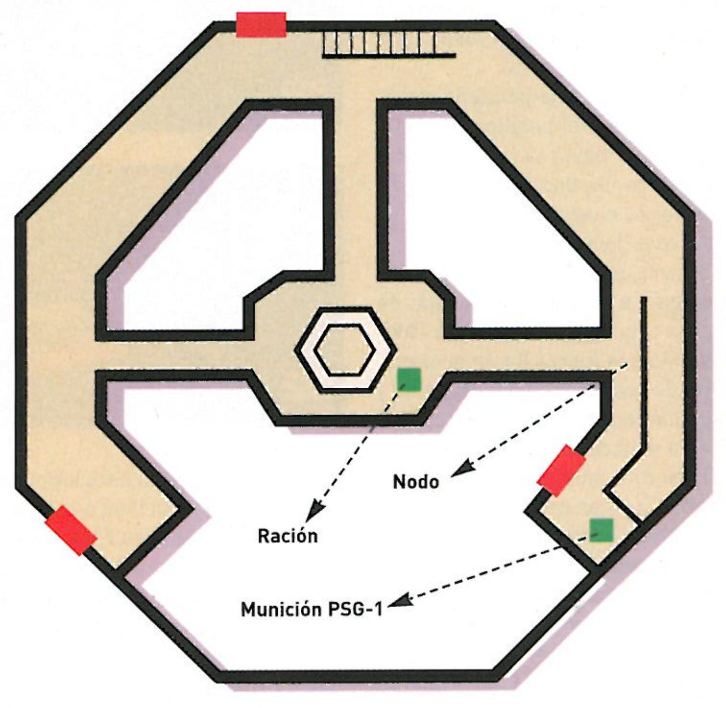
**DISPOSITIVOS 5 Y 6:**
En la pared de la entrada al Shell 2; son fáciles de ver.

**DISPOSITIVO 7:**
Este es bastante difícil de encontrar, se encuentra oculto tras la bandera de la izquierda.

**DISPOSITIVO 8:**
El octavo dispositivo está justo detrás de ti. Encima de la puerta de la entrada al puente.

**DISPOSITIVO 9:**
A la derecha, al final del puente, está sobre un saliente. Lo reconocerás porque en esa zona descansan las gaviotas.

**DISPOSITIVO 10:**
Uno de los más complicados de acertar. Está encima del Cypher que patrulla la zona **(97)**.







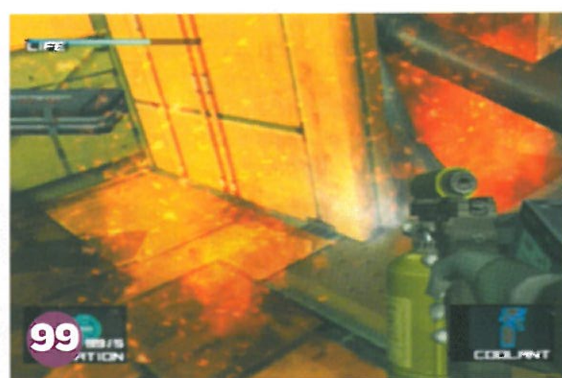

# Enemigo: HARRIER

Tu misión es destruir el harrier que pilotan Solidus y Vamp **(98)**, para lo que cuentas con la ayuda de Pliskin y Otacon, que te lanzarán munición desde un helicóptero Kasatka.

Equípate con el Stinger que te arrojará Snake, y comienza a disparar al avión como un loco. Presta atención al radar ya que la flecha roja indica dónde se encuentra en cada momento. Cada vez que el harrier realice un ataque, corre en dirección opuesta y trata de esquivar sus disparos y misiles. No pares ni un segundo y dispara sin descanso.



98



99

Cuando el avión caiga comenzará una secuencia en la que el protagonista indiscutible será Metal Gear Ray. De nuevo en el puente, avanza recto y -cuidado, que es complicado- salta por encima del hueco para alcanzar la otra parte del puente . Ya en el otro lado, coge la munición para el PSG-1 y apaga el fuego con el spray congelante **(99)**. Hazte con el silenciador del AKS y avanza hacia la derecha (ten cuidado con la inestabilidad de los puentes).

Tras descolgarte por el puente, llegarás a otra plataforma aún más irregular que éste **(100)**. Evita el primer hueco a base de saltos, y el segundo descolgándote y moviéndote por la barandilla.

Cuando llegues al final sube por las escalerillas y continúa avanzando con sigilo para que no te vean los guardias que vigilan por las ventanas. Evita el siguiente peligro pegándote a la pared agachado y continúa avanzando hasta...


100

# SHELL 2 CORE, primera planta

En cuanto acabe la siguiente secuencia de vídeo, apunta con el micrófono direccional hasta que consigas escuchar una conversación en la que te enterarás de las intenciones de Olga **(101)**. Cuando finalice el diálogo, corre hacia abajo.

Continúa unos metros y desciende por las escaleras que encontrarás más adelante, luego coge la munición para tu pistola Socom y continúa por la izquierda.

Ahora avanza por el pasillo y activa el siguiente nodo **(102)**. Tras hacer esto, aprovecha para recoger la munición M4.

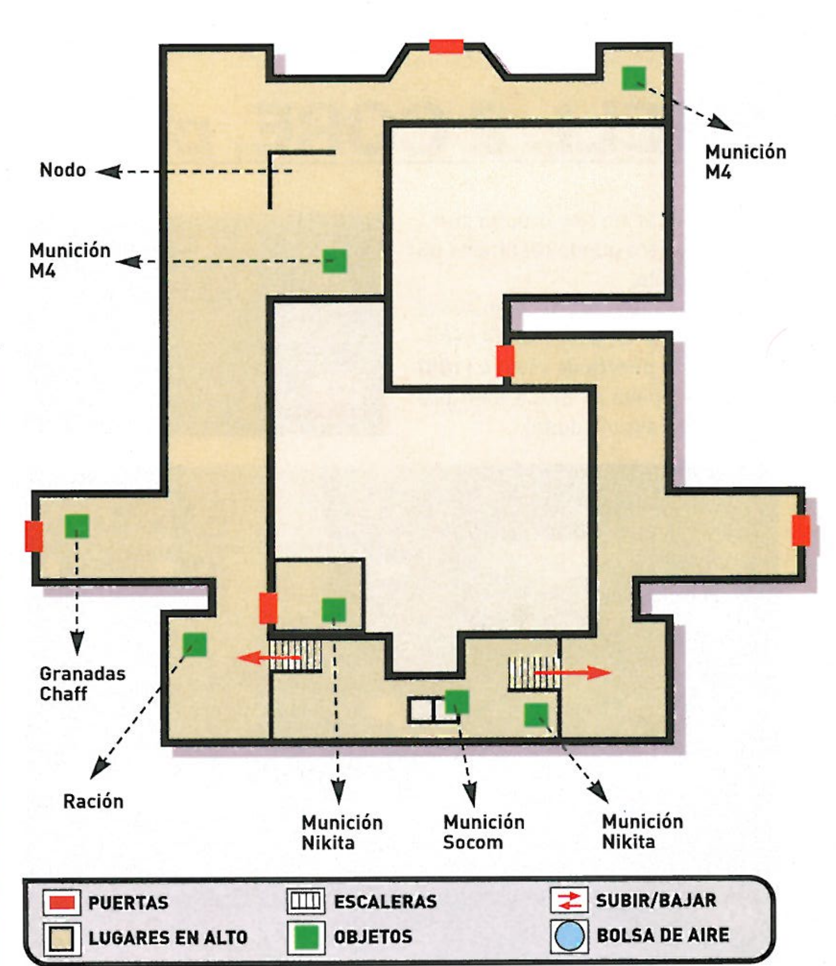
Puedes parar si quieres a recoger algo más de munición, y luego encamina tus pasos hacia el ascensor.



101



102



## SHELL 2 CORE, Planta baja

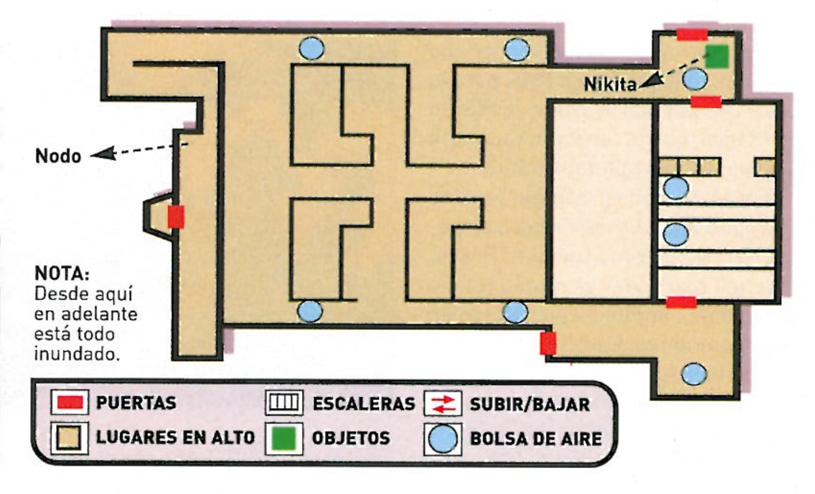
Nada más salir del ascensor activa el nodo y lánzate al agua **(103)**.

El objetivo en esta zona -por ahora- es conseguir el lanzamisiles Nikita, así que fíjate en el mapa que nos hemos "currado" y haz todo el camino buceando hasta él (no es difícil, ¿verdad?) **(104)**.

Presta atención a tu nivel de oxígeno en todo momento y sal a respirar en las bolsas de aire. Cuando tengas el arma regresa al ascensor.


103


104




## SHELL 2 CORE, primera planta

Otra vez arriba, sal del ascensor, corre por la izquierda y desciende el pasillo **(105)**. Entra en la puerta que hay en la esquina. En su interior hay dos cámaras de seguridad, deshazte de ellas con las pistolas Socom y súbete al contenedor para coger munición del Nikita.

Ahora, desde esta misma posición, apunta a la pared de enfrente y dispara un misil Nikita por el conducto de ventilación. Dirígelo con cuidado de no chocarlo contra nada, y cuando entre en la habitación contigua estréllalo contra los generadores de energía **(106)**.

Para finalizar, atraviesa el pasillo electrificado y observa la secuencia.


105


106

## SHELL 2 CORE, planta baja

En este lugar no hay mucha complicación, pero puede resultarte un poco pesadito.

Tienes que **(107)** tirarte de nuevo al agua, y volver a hacer todo el camino hasta la puerta de nivel 4 **(108)** (mira de nuevo el mapa siempre que tengas alguna duda).


108


107

### ENEMIGO FINAL: VAMP


109


110

Precaución porque la cosa se complica: Vamp es un hueso duro de roer. Al comenzar el combate verás que el vampiro utiliza siempre la misma técnica: se sumerge en la piscina central, y en el momento más inesperado, salta y comienza a disparar ráfagas de cuchillos **(109)**.

Lo mejor que puedes hacer para derrotarle es estar muy atento a sus movimientos cuando está bajo el agua, y en cuanto veas que salga dispararle como un loco con la Socom **(110)**.

Ten mucho cuidado de no caer a la piscina y cuando te lance los cuchillos corre a toda velocidad para esquivarlos. Por supuesto, también trata de ser muy rápido apuntando. Cuando acabes con el vampiro sal por arriba.

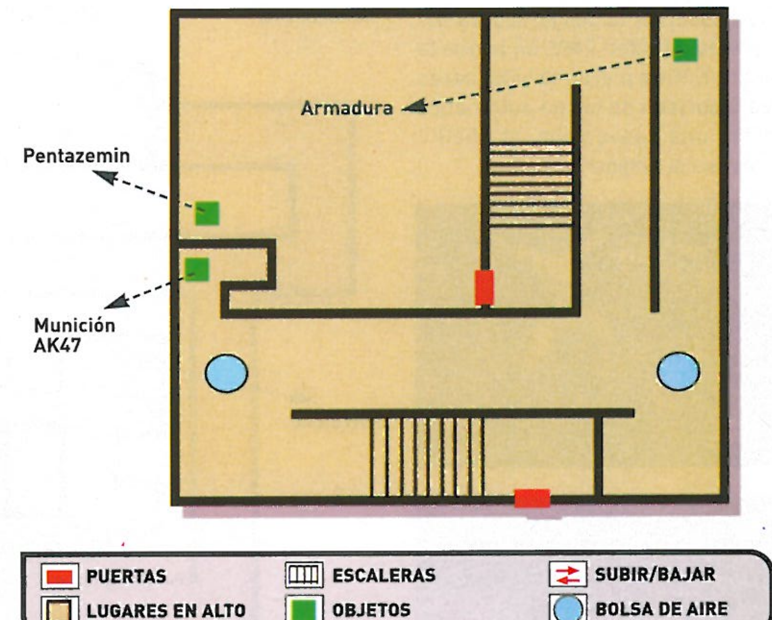
# SHELL 2, CORE, planta baja (b)

De nuevo toca bucear. Lánzate al agua y nada un poco para coger munición AKS, y luego bucea hasta la esquina superior derecha de la zona para coger la armadura (ni te acerques a las minas). Por último, sube por las escaleras que hay un poco más a la izquierda. En esta habitación activa el nodo, coge el Pentazemin y fija tu atención en los armarios de enfrente. Examina uno a uno los armarios para encontrar munición, las gafas térmicas y también a Emma **(111)**. En una conversación te confesará que tiene miedo al agua, así que te tocará cargarla a la espalda en tu regreso al ascensor. Vuelve sobre tus pasos buceando pero ahora ten más cuidado, y fíjate a constantemente en el nivel de oxígeno de Emma.

Cuando llegues al ascensor, Emma se negará a seguir porque el suelo está plagado de cucarachas **(111)**, dispérsalas con el congelante y sigue tu camino. ¡Qué asco!

111



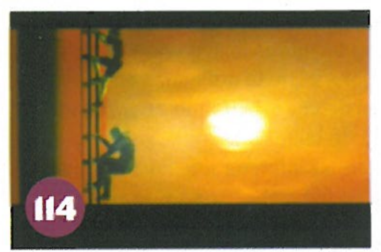

# STRUT L, Seawage treatment facility

En esta zona, deja a Emma descansando junto a la puerta y elimina a los dos centinelas que custodian la zona **(113)**. Realizado esto, coge a la chavala y ve hasta el final.

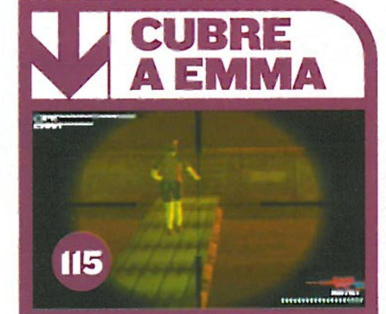
En la siguiente secuencia de vídeo podrás ver cómo Raiden y su compañera Emma acceden juntos a una nueva zona utilizando una enorme escalerilla **(114)**.

Ya abajo, ambos decidirán que, debido a la precaria situación del puente, sólo es posible que lo cruce una persona de poca envergadura, por lo que lo hará Emma.

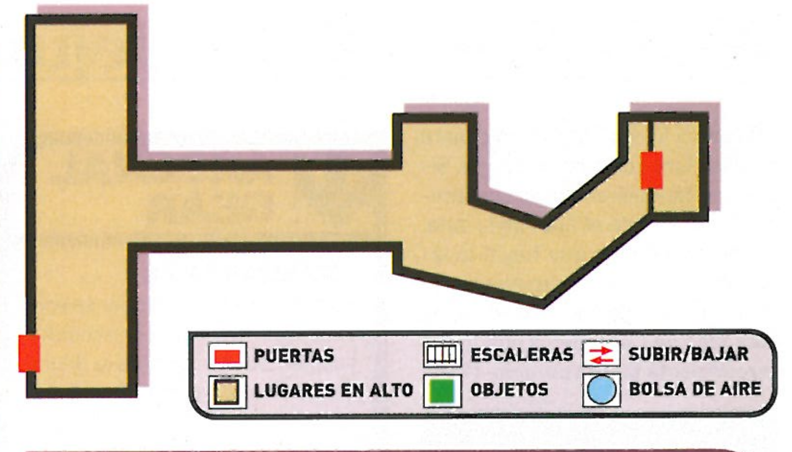



## CUBRE A EMMA




Tu misión ahora es cubrir a Emma mientras cruza el puente **(115)**. Equípate con las gafas térmicas y saca tu potente PSG-1. Lo único que tienes que hacer es eliminar a todos los terroristas y Cyphers que vayan saliendo lo más rápido posible. Vigila también -usando las gafas térmicas- todos los tramos del puente, puesto que hay bastantes minas colocadas por el camino. Al cabo de un rato Snake te llamará y te ofrecerá su ayuda, acéptala sin dudarlo y sigue cubriendo a Emma hasta que llegue al final. Cuando esto suceda aparecerá un viejo conocido...




## ENEMIGO: VAMP (B)

Justo cuando Emma esté a punto de terminar de cruzar el puente, Vamp saldrá de la nada, la cogerá por la espalda y comenzará a estrangularla con sus brazos lentamente.

Si te fijas bien, el vampiro mueve constantemente a Emma de un lado para otro. Lo que tienes que hacer es apuntar con mucho cuidado a la cabeza del vampiro, y en cuanto veas claro el disparo, meterle un disparo entre ceja y ceja. Sobre todo trata de no herir a Emma, así que utiliza un Pentazemin para que no te tiemble el pulso. Cuando te deshagas de Vamp Emma quedará malherida y Snake se la llevará consigo.

Tu misión ahora es llegar al Shell 1 Core en menos de 300 segundos. Está muy cerca, pero aún así, ¡Date mucha prisa!

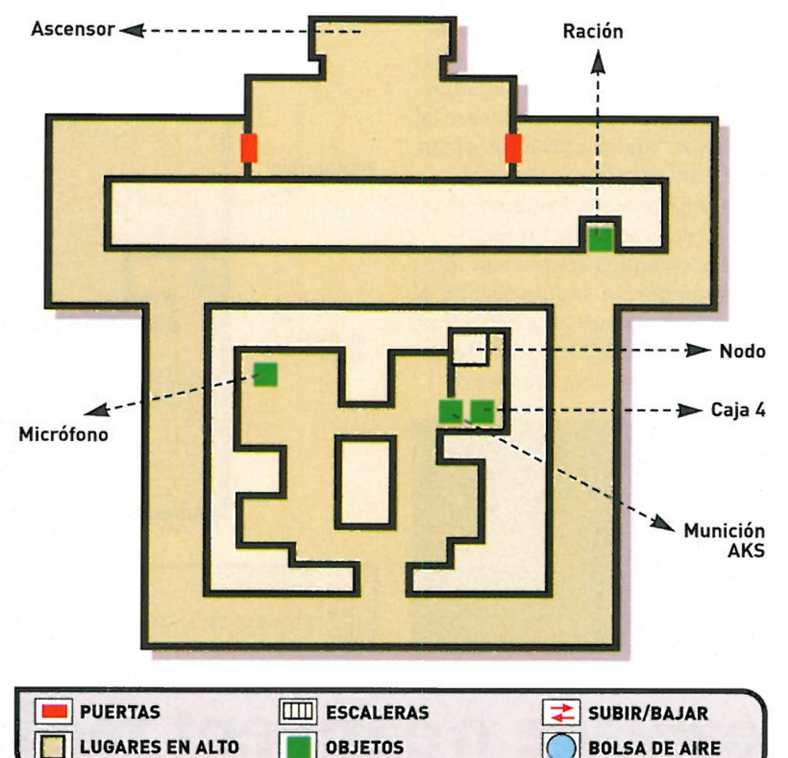
# SHELL I CORE, sótano 2

Tras observar la desgarradora secuencia de vídeo FMV, en la que la pobre Emma pierde la vida, serás transportado de forma automática hasta una nueva zona, el Shell 1 Core, en el sótano 2.


116



117




## ARSENAL GEAR

Poco a poco irás recuperando la visión y verás que has sido capturado **(116)**, mientras Ocelot observa atentamente, Solidus comenzará a torturarte **(117)**. Pulsa repetidamente triángulo para aguantar la respiración y después observa las secuencias. Por cierto, ¿de qué me suena a mi todo esto...?

Al poco tiempo Solidus y Ocelot abandonarán la sala y serás liberado por... ¡Olga Gurlukovich! ¿Quién lo hubiera dicho, eh? Por fin libre, coge la medicina del armario, en la habitación contigua activa el nodo, y sal por la puerta de la derecha.

# ARSENAL GEAR, Jejumun

Pégate a la caja **(118)** y en cuanto lo veas claro corre hacia arriba. Sigue ocultándote entre los contenedores y asciende el final de la sala. Coge la medicina que hay a la izquierda y sube por las escaleras.

En el piso superior, atiende a las llamadas de Campbell y abandona la zona por la puerta derecha **(119)**.

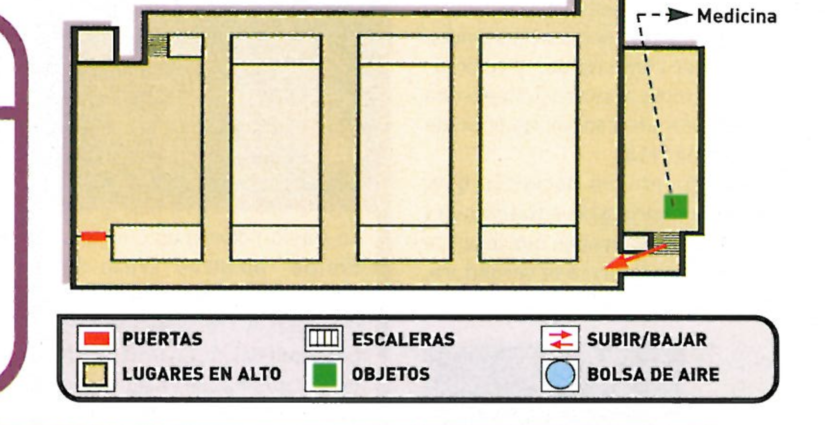

118


119

## ARSENAL GEAR

**ASCENDING COLON**

En este pasillo el coronel se volverá totalmente loco, escucha sus llamadas y aguarda la llegada de Snake, que te devolverá tus cosas y te dará un sable. Practica con la espada en el pasillo **(108)** y empezará una CG.




## ARSENAL GEAR, SIGMOID COLON

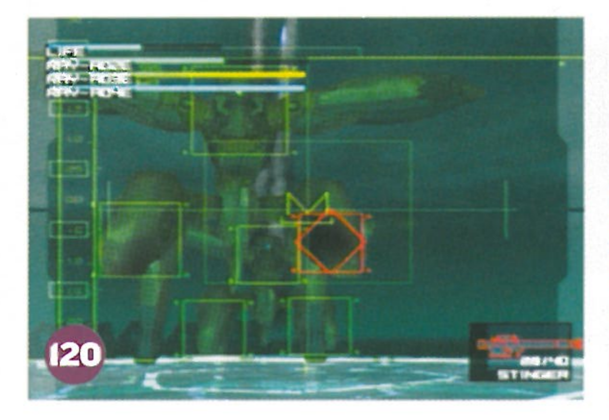
Al salir del túnel comprobarás que la zona está totalmente tomada por los centinelas. Equípate con la AKS y ve tras los pasos de Snake, cúbrete en todos los contenedores que veas y trata de no alcanzar por error a Solid. No dejes de disparar en ningún momento porque esta situación es complicada. Cuando consigas llegar arriba del todo y no quede ni un enemigo, sal por la puerta. En esta nueva sala coge la ración y avanza hasta la puerta. Al llegar a la zona circular tendrá lugar otro tiroteo, como el sitio es muy reducido, y además tienes la ayuda del "máquina" de Snake, lo mejor es que te defiendas con el sable. No te asustes si de vez en cuando aparece una pantalla similar a la de cuando te matan, es debido a los fallos en el sistema informático. Fortune hará acto de presencia y Snake se encargará de ella.

# Enemigo final: EJÉRCITO METAL GEAR

Tras la conversación con Solidus tendrás que enfrentarte a una flota enterita de Metal Gears Ray, casi "ná". La mecánica del combate es simple, y la verdad es que impone más de lo que realmente es.

Los Metal Gear aparecen de tres en tres y tú tienes que cargarte varios (varía según la dificultad en la que juegues). Nada más empezar, corre hacia un lado de la pantalla para esquivar los misiles que comenzarán a lanzarte **(120)**. Repite esta operación siempre que oigas el disparo y el silbido de los misiles. Después, apunta con el Stinger a las rodillas de uno de los Metal Gear **(121)** y dispara. Si aciertas, el gigante se agachará y abrirá su "boca", momento que debes aprovechar para dispararles de nuevo. Con esta táctica, la vida del Metal Gear descenderá de forma espectacular con cada ataque.

Cuando mates a unos cuantos de estos colosos, comenzarán una sucesión de impresionantes secuencias, en las que se esclarecerán muchos cabos que habían quedado sueltos durante el desarrollo del juego. ¿Te has recuperado ya de la impresión? Pues esperamos que sí, porque ahora viene lo mejor...



120



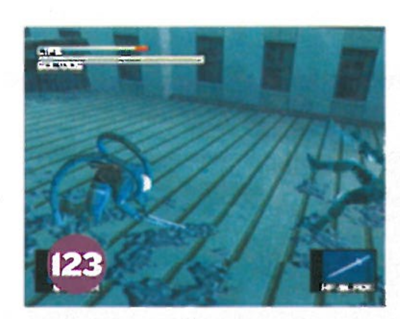
121



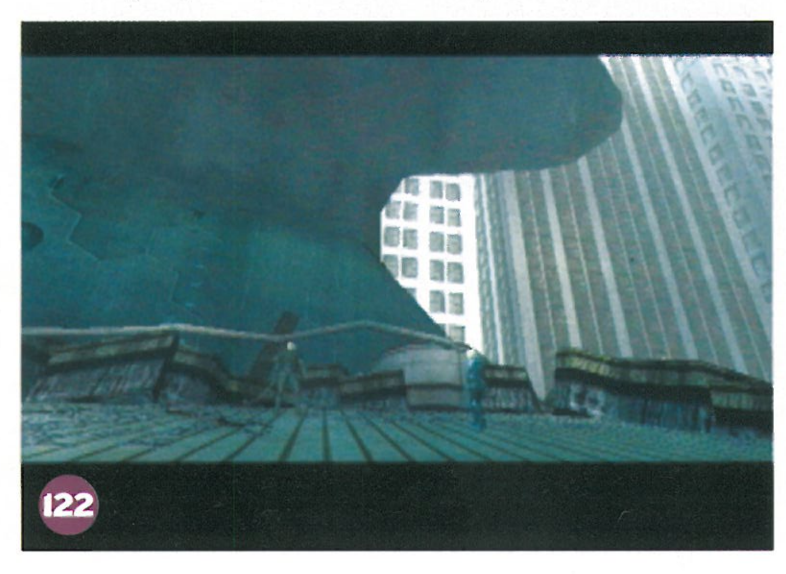
# Enemigo final: SOLIDUS SNAKE

En este impresionante escenario te enfrentarás a Solidus en el combate final del juego **(122)**. Recuerda tener equipada la armadura para que el daño que te infrinja Solidus Snake se reduzca a la mitad **(123)**.

Ahora lánzate a por él. Nada más empezar, corre alrededor de Solidus por el lado donde tiene el parche en el ojo (lógicamente su visibilidad es menor ahí), espera a que lance una estocada fallida y cuando esté desprevenido hazle un combo con la espada **(124)**. Después observa que Solidus, además de atacarte con la espada, lanza cohetes y deja estelas de fuego **(125)**. Válete del salto para esquivarlos y repite la maniobra anterior para seguir atacando y finalmente acabar con él.


123


124


122



125

# CURIOSIDADES

**TODAVÍA PODÉIS SACARLE MÁS PARTIDO AL JUEGO TRAS TERMINARLO PROBANDO TODOS ESTOS SECRETILLOS.**



## SECRETOS Y CURIOSIDADES

**PANTALLA DE TITULO AZUL:**
Acaba el juego y la pantalla de inicio será azul y aparecerá Raiden. Pulsa L2 50 veces y volverá Snake.

**CÁMARA DIGITAL:**
Acaba el juego para conseguirla. Con ella podrás sacar fotos y guardarlas en la memory card.

**MARINES EN CALZONES:**
Acaba el juego y en la sala de donde está el Metal Gear verás a todos los marines en calzoncillos.

**REPRIMENDAS VÍA CODEC:**
Con Snake, si te metes en el armario con un póster de una chica y lo "miras atentamente" pulsando L1, Otacon te llamará diciéndote de todo menos guapo.



**FANTASMAS:**
Sacad fotos en distintas localizaciones y os llevaréis sorpresas...

**PARRAFADAS EN EL CODEC:**
Pulsa R1 o R2 mientras estén Snake o Raiden hablando.



**VIDEOS OCULTOS:**
- En el Hold 2 acércate al los proyectores y pulsa repetidamente triángulo. Saldrá una "maciza".
- En el túnel donde se vuelve loco Campbell, muévete un rato antes de que Snake te de tus cosas y luego mira la "belleza" del radar.
- Llamas a Campbell mientras se le empieza a ir la olla y verás...




**KIT DE AFEITADO:**
Al principio del juego como Raiden descuélgate por la barandilla de la piscina y encontrarás un juego de afeitado. Cuando conozcas a Pliskin, Raiden se lo entregará inmediatamente, y en la siguiente secuencia su barba habrá disminuido considerablemente. ¡Ahora si está guapo!

## LAS CHAPAS DE IDENTIFICACIÓN





¿Os acordáis del concurso que organizó Konami y cuyo premio era aparecer en el juego en forma de enemigo? La mayoría de los centinelas tienen una chapa de identificación. Pues bien: una de tus tareas es recolectar el mayor número de estas chapas para conseguir jugosas recompensas al final. La forma de "pedir prestadas" las chapas es sencilla: sólo tienes que pillar a un terrorista desprevenido y apuntarle para que levante los brazos, en ese momento fíjate en su pecho, si emite destellos es que tiene una chapa.En la mayoría de los casos basta con apuntarles, pero a veces tendrás que dispararle en un brazo.

## EL RANKING DE INTERNET






Cuando finalices el juego obtendrás una clave compuesta por 26 caracteres que refleja como has jugado. Si tienes conexión a Internet y quieres saber que en posición del mundo has quedado, lo único que tienes que hacer es entrar en www.Konamijpn.com y registrar tu código.

Como verás en la página, los factores que determinan el puesto a ocupar son muchos como por ejemplo el tiempo total, las veces que has sido descubierto, los enemigos que has eliminado... etc. Además, al meter el código se te asignará un rango que varía dependiendo de la destreza con la que hayas jugado. ¡No te desanimes y a ganar!

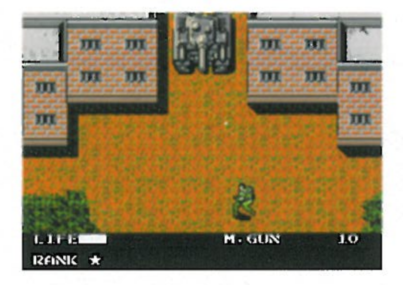


# TODA LA SAGA

## COMO HOMENAJE A ESTE SENSACIONAL JUEGO, OS OFRECEMOS UN RESUMEN DE LA HISTORIA DE LA SERIE.

## «Metal Gear». MSX (1987), NES (1988)




**EL ORIGEN DE UN MITO**

A finales de la década de los 80, Kojima creó para MSX y posteriormente para NES «Metal Gear», un videojuego que por primera vez se alejaba de la acostumbrada mecánica "dispara-a-todo-lo-que-se-mueva" y presentaba un desarrollo mucho más elaborado. Lo fundamental era pasar desapercibido, ocultarse a cada esquina y evitar los combates a toda costa.

Estas señas de identidad convirtieron a «Metal Gear» en uno de los juegos más originales de su tiempo y además sirvió para sentar las bases, que se mantendrían inalteradas, para entregas posteriores.

Y es que si lográis conseguir el juego, o incluso probarlo en un emulador, os vais a quedar "flipados" con lo parecido - salvando las distancias, claro- que es con las entregas que ya todos conocéis.

Elementos como el codec, las armas, los mapeados, la trabajada historia y un sinfín de detalles más estaban ya presentes en este primer juego, por lo que a la hora de jugar la sensación que transmite es similar, y no exageramos, a la que proporciona la entrega de PSOne.

En fin, un videojuego que se adelantó a su época, tan sólo limitado por las posibilidades técnicas de las consolas y ordenadores del momento y que sirvió de piedra angular para las entregas actuales.

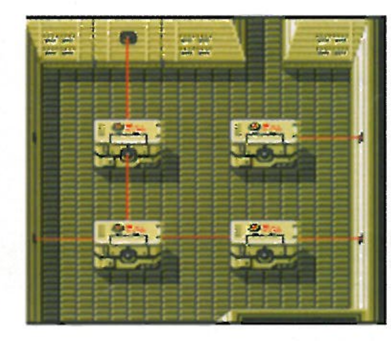
**ARGUMENTO:**

En 1995 un grupo de terroristas toma el control de "Outer Heaven", una base secreta oculta en algún lugar de Sudáfrica donde está oculto un prototipo de arma nuclear llamado Metal Gear. El equipo de las fuerzas especiales Fox Hound decide enviar a Grey Fox, a"Outer Heaven", pero la comunicación se interrumpe bruscamente. Alarmados envían a un segundo soldado a rescatarle: Solid Snake, quien logra encontrarlo y derrotar a Metal Gear. Al final, Snake descubre que al mando de "Outer Heaven" estaba el traidor Big Boss, máximo responsable de "Fox Hound" y último enemigo al que se debe enfrentar.

## «MG2: Solid snake». MSX2 (1990)








**"LA EVOLUCIÓN LÓGICA DE METAL GEAR"**

Tres años después del lanzamiento de «Metal Gear» aparecía su secuela, «Metal Gear 2: Solid Snake» que mantenía las mismas premisas que su predecesor y no ofrecía apenas cambios. Las únicas diferencias radicaban en un apartado gráfico mejorado y en la inclusión de del utilísimo radar. Se podría decir que esta segunda parte fue una evolución del primer juego para ofrecer un aspecto más acorde con los tiempos que corrían, ya que el ordenador MSX 2 tenía mucha más potencia gráfica y sonora.

**ARGUMENTO:**

En 1999 y tras sobrevivir al incidente de "Outer Heaven", Big Boss escapa a Zanzíbar, una isla de Tanzania, e instaura un régimen independentista militar, que pone en peligro la seguridad mundial. Así las cosas, el nuevo comandante de Fox Hound, Roy Campbell, asigna de nuevo la misión de infiltrarse en la base de Big Boss al eficaz Solid Snake, que parte inmediatamente hacia la isla.

En Zanzíbar Snake descubre que Grey Fox, el agente desaparecido de Fox Hound en "Outer Heaven", se ha pasado al otro bando y está al mando de los mercenarios independentistas. Por supuesto, hay una lucha intensa y le derrota. Poco después, Solid Snake se reencuentra con Big Boss "en compañía" de otro Metal Gear, a los que de nuevo elimina tras una cruenta batalla.

Finalmente, exhausto por la dureza de la misión y defraudado por la traición de sus ex-compañeros, Snake decide retirarse e iniciar una nueva vida apartado to todo y de todos en la fría región de Alaska.

# «METAL GEAR SOLID». PSOne (1998)

**LA CONSAGRACIÓN DEFINITIVA**

Este fue, sin duda, el juego que otorgó fama mundial a la saga Metal Gear. Aprovechando las tremendas posibilidades que ofrecía PlayStation y el formato CD-ROM, Hideo Kojima se lució y elevó a la categoría de mito su creación más ambiciosa hasta la fecha.

Más de dos años de desarrollo y un desembolso económico sin precedentes dieron lugar a un juego único e irrepetible, de esos que hacen vender consolas. Con un cuidado extremo en todos sus apartados, y una historia y un doblaje más propios de una película que de un videojuego, no fueron pocas las publicaciones que le colocaron el cartel de "mejor juego de todos los tiempos". Sea o no merecedor de este título, lo que está claro es que «Metal Gear Solid» es una auténtica obra de arte que nadie que nadie debería dejar pasar. Impresionante.







**ARGUMENTO:**

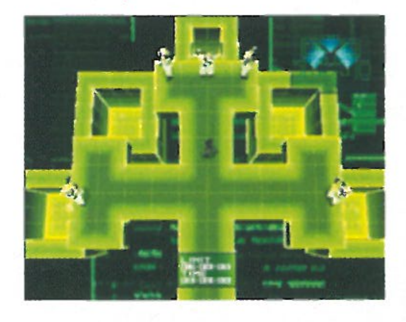
En una base militar en Shadow Moses, Alaska, un nuevo Metal Gear es robado por un grupo formado por ex miembros de Fox Hound. Roy Campbell encarga a Solid Snake la misión de rescate, y allí conoce a Liquid Snake y a Otacon. Tras acabar con la práctica totalidad de los renegados Snake destruye el Metal Gear y descubre que él y Liquid fueron creados a partir de los genes de Big Boss. A pesar del "parentesco", Snake "liquida" a Liquid.

# «MG: VR MISSIONS». PSOne (1999)

**UNA EXCELENTE AMPLIACIÓN**

El entrenamiento VR es una avanzada técnica de realidad virtual que logra transmitir las mismas sensaciones que se obtienen en el campo de batalla. Esta poderosa herramienta creada por Fox Hound sirve para que sus miembros adquieran la mayor experiencia posible en el manejo de armas, técnicas de infiltración o en la lucha cuerpo a cuerpo antes de pasar a la acción real.

En «Metal Gear Solid» se incluyeron unas cuantas misiones de entrenamiento virtual como extra, pero un año más tarde el VR Training se convirtió en el protagonista y dio pie a un título propio, «Metal Gear VR». El juego, que era una sucesión de cientos de misiones de dificultad creciente en escenarios virtuales sin historia, salió a la venta a un precio más reducido de lo habitual y requería poseer «Metal Gear Solid» para jugarlo.





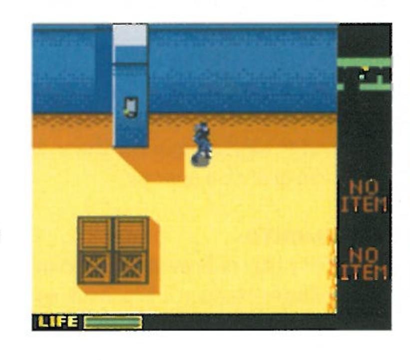

# «MG: Ghost Babel». Game Boy Color (2000)

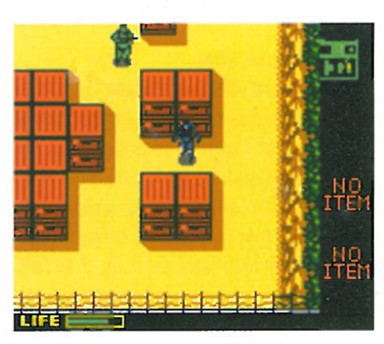
**UN METAL GEAR PORTÁTIL**

Aprovechando el enorme éxito cosechado en PlayStation, Hideo Kojima realizó una excelente versión de «Metal Gear» en la portátil de Nintendo. La historia nada tenía que ver que ver con la de PSOne, sino más bien con el de MSX, aunque si se mantuvieron intactas la mayoría de acciones que podía realizar Snake, así como las armas y objetos.

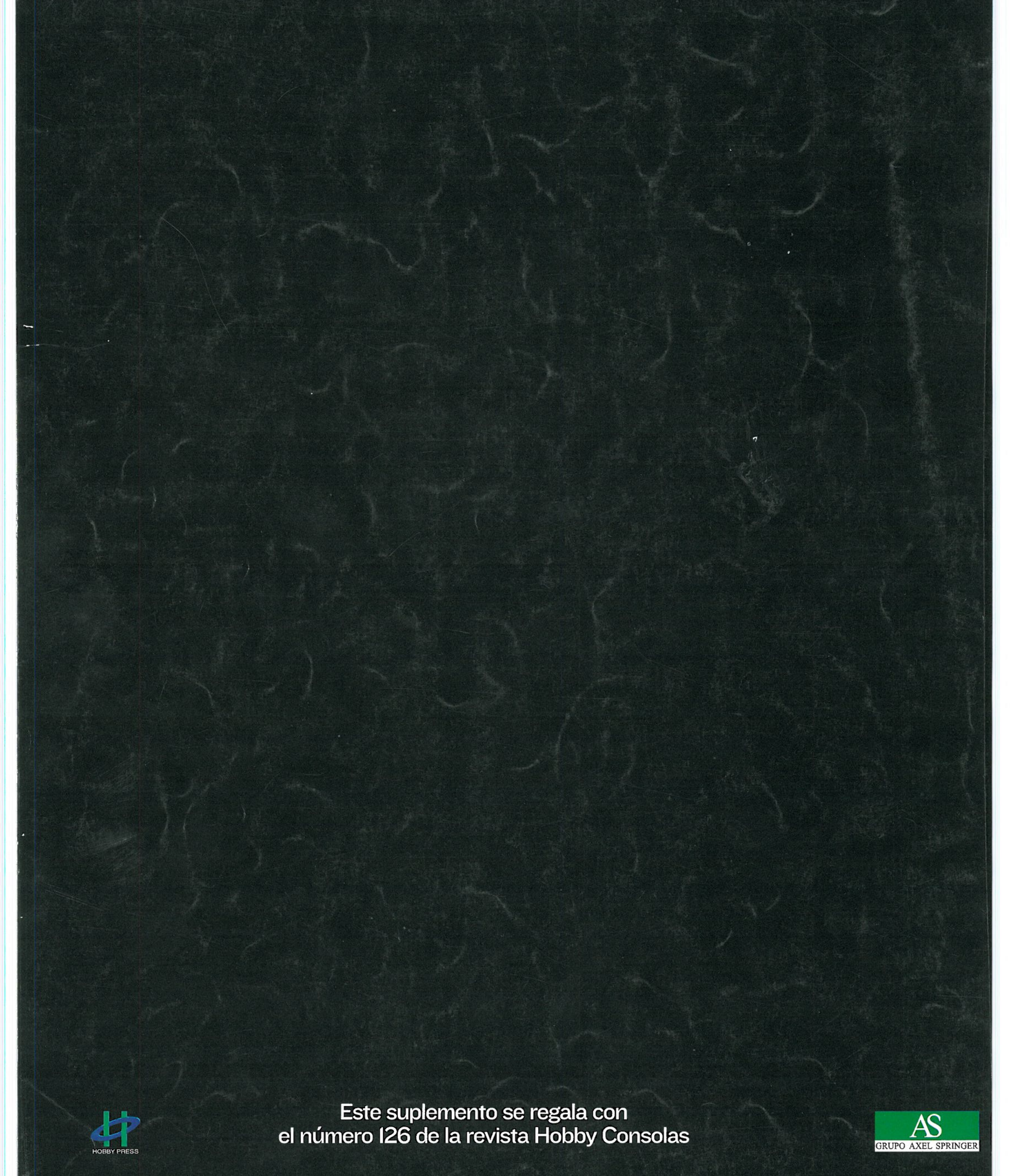
**ARGUMENTO:**

Un avión americano con un nuevo prototipo de «Metal Gear» es secuestrado por un grupo de terroristas. Roy Campbell "echa mano" de su hombre de confianza y envía a Snake a Gindra. Allí, conoce a Chris jenner, que le ayuda a localizar el Metal Gear. A final, Snake soluciona la situación destruyendo a Metal Gear.






HOBBY PRESS
Este suplemento se regala con
el número 126 de la revista Hobby Consolas
AS
GRUPO AXEL SPRINGER